

ИГРЫ КАК ИСКУССТВО

СТРАНА ИГР

PLAYSTATION

XBOX

NINTENDO

WII

PC GAMER

FAMITSU

EDGE

СБОРНИК

18

Закон о запрете игр
Книги о кнопках
Стивен Кинг
Рубрика о любви
Питер Молинье

MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER

DmC: Devil May Cry
Beyond: Two Souls
Resident Evil 6
Arma 3

РЕКОМЕНДУЕМАЯ
ЦЕНА

250 P

(game)land
hi-fun media

publishing for enthusiasts
12009
46071571100056

WWW.PANZAR.RU

ТУРНИР



1 000 000

РУБЛЕЙ


PANZAR
STUDIO




CRYENGINE 3



Слово редакторов

Сентябрь 2012 #9 [337]

Начиная с сентября, в России жестокие игры должны помечаться специальными значками. Пока в законе немало белых пятен, подробнее об этом вы можете прочитать в спецматериале Святослава Торика. Наш юрист, например, посоветовал поставить возрастной рейтинг и на обложку «СИ». На всякий случай.

Ограничивать доступ детей к тому, что для них не предназначено, — идея правильная. Ведь возрастной рейтинг (кажется, и в законе тоже так) определяется не количеством крови или обнаженки, а идеями, которые игра проповедует. Не знаю, испортят ли они детей; скорее, ребенок просто не поймет, о чем речь. Даже в школьной программе по литературе предусмотрено, что Достоевского читают в десятом классе, а рассказы Паустовского о природе — в пятом. Давать детям взрослую игру — то же, что всучивать книгу «Война и мир», в которой они все равно прочтут только батальные сцены. Бесполезно.

Главная проблема с гонениями на жестокие игры — в том, что политики и общественные деятели обычно не подозревают о существовании нас, взрослых геймеров. В их представлении за джойпадами сидят только дети. Если же выходит, например, Heavy Rain, с рейтингом 18+, то она как бы не имеет права на существование. Ведь взрослым эти биорюльки неинтересны, а детям противопоказаны. А раз так — зачем выпускать? В Австралии жестокую игру просто запретят. А в России? Положат «СИ» в газетном ларьке на одну полку с детскими раскрасками и «Бакуганом».

Меня иногда спрашивают что-нибудь в духе «скажите же, наконец, какая RPG круче — Final Fantasy или Persona». Самый простой ответ: «Final Fantasy — RPG, рассчитанные на широкий круг игроков, Persona — нишевые». Хотя есть тонкость. Persona — ответвление, изначально рассчитанное на более широкую аудиторию, чем та, которой нравятся основные выпуски сериала Shin Megami Tensei. И в Atlus прикладывают все усилия (особенно начиная с Persona 3), чтобы сделать эти RPG еще более доступными для всех. Поэтому, например, в третьей и четвертой частях упрощена система переговоров с врагами-демонами. Поэтому в этих же частях только главный герой может менять Персоны (это объясняется сюжетом, и не портит обе игры, но тем не менее). Ну и так далее. Так что с массовостью/нишевойстью не все просто.

Есть еще один вариант ответа: «Выбирайте Final Fantasy, если вам нравятся RPG, где действие происходит в фэнтезийном или научно-фантастическом мире, Persona — если нравятся истории о современном мире, где начинает твориться всякая чертовщина».

Меня бесит сама идея, что не может существовать двух прекрасных RPG-сериалов бок о бок — обязательно кто-то должен быть круче, а кто-то хуже. Причем знаете, так, глобально. Чтоб потом флейм на стоицист комментариев и чепчики во все стороны летели. Хотя вообще с таким же успехом можно спрашивать: «Что круче — яблоко или апельсин?».

Константин Говорун,
главный редактор

Наталья Одинцова,
заместитель глав. редактора

Главный редактор
Константин Говорун
wgen@gic.ru
Зам. главного редактора
Наталья Одинцова
Редакторы Евгений Закиров, Сергей Цилюрик, Святослав Торик
Арт-директор Егор Тулин
Верстальщик Наташа Титова

Перевод Андрей Гатинский, Сергей Думаков, Анатолий Сонин
Корректор Юлия Соболева
GAMELAND ONLINE Алексей Бутрин
Видео Юрий Леваковский
Адрес редакции 115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06

(game)land

ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд»
119146, г. Москва,
Фрунзенская 1-ая ул. д.5
Тел.: +7(495)934-7034,
факс: +7(495) 545-09-06
Главный дизайнер
Энди Тернбулл

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Тел.: (495) 935-7034,
факс: (495) 545-0906
ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Заместитель Генерального
Директора по продажам
Зинаида Чередищенко
zinaidach@gic.ru

Директор по рекламе журнала
«Страна Игр»
Мария Самсоненко
samsonenko@gic.ru
Младший менеджер
Мария Сухорукова
sukhorukova@gic.ru

РАСПРОСТРАНЕНИЕ
И ПОДПИСКА
Телефон: (495) 935-7034,
Факс: (495) 545-0906

ДИСТРИБУЦИЯ
Директор по дистрибуции
Татьяна Кошелева
kosheleva@gic.ru
ПОДПИСКА
Руководитель отдела подписки
Ирина Долганова
dolganova@gic.ru
Менеджер спецраспространения
Нина Дмитриук
dmitryuk@gic.ru

УЧРЕДИТЕЛЬ
ООО «Специальные медиа»
603022, г. Нижний Новгород, ул. Оранжевая 1-я, д. 28 А
Зарегистрировано Федеральной службой по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций (Роскомнадзор)
Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации:
ПИ № ФС77-50451 от 04 июля 2012 г.

Тираж 185100 экземпляров
Цена свободная

Типография Lietuvos Rytas, Литва

Директор группы LIFESTYLE
Алиса Сысоева
sysoeva@gic.ru
Директор группы TECHNOLOGY
Марина Филатова
filatova@gic.ru
Старший менеджер
Соколовская Анастасия
sokolovskaya@gic.ru
Менеджеры по рекламе
Дмитрий Качурин
kachurin@gic.ru
Николай Арефьев
arefyev@gic.ru
Директор группы CORPORATE
Кристина Татаренкова
tatarenkova@gic.ru

Старший трафик-менеджер
Марья Буланова
bulanova@gic.ru

ОТДЕЛ СПЕЦПРОЕКТОВ
Директор
Александр Коренфельд
koranfeld@gic.ru

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
МЕНЕДЖЕРЫ
Лариса Ежова
ezhova@gic.ru
Олеся Кузнецова
kuznetsova.o@gic.ru
Мария Захарова
zaharova@gic.ru

Подписные индексы
по объединенному каталогу
«Пресса России»: 83466
по каталогу российской прессы
«Почта России»: 10877
Подписка через Интернет
shop.gic.ru

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала MAN TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@gic.ru.

За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет. Категорически воспрещается воспроизводить любым способом полностью или частично статьи и фотографии, опубликованные в журнале. Рукописи, не принятые к публикации, не возвращаются.

Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2012

В номере опубликованы синдицированные материалы из журналов Famitsu Weekly (ИД Enterbrain), Edge и PC Gamer (ИД Future).



НА ОБЛОЖКЕ
Medal of Honor: Warfighter

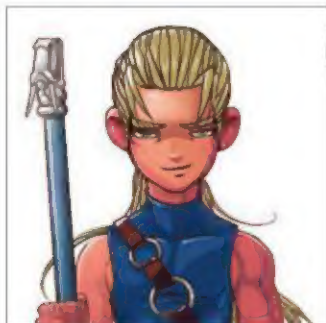




<http://ud-online.ru>



Слово команды

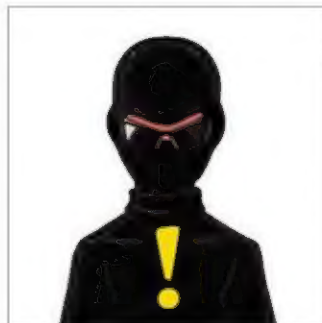


СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

Стаж в журнале: 8 лет

Любимые игры: Final Fantasy XII, Metroid Prime

С трудом, но дописал-таки «Апокриф» по MGS. Давно уже хотел сделать что-то подобное (до сих пор не могу простить четыре «десятки» в кросс-обзоре MGS4); слишком уж часто приходится сталкиваться с чрезмерным и местами незаслуженным восхвалением сериала и его автора. MGS стал чем-то неприкасаемым, как предмет культа – и это, на мой взгляд, категорически неправильно. В принципе. «Не сотвори себе кумира», м?

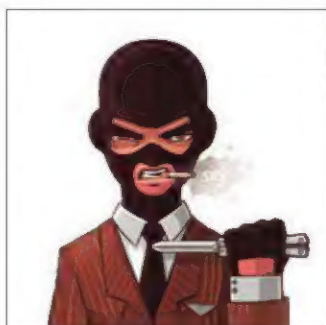


СВЯТОСЛАВ ТОРИК

Стаж в журнале: 7 лет

Любимые игры: Ретро

И чего все так с ума сходят по этой OUYA? Это же обычная TV-приставка с хорошей видео-подсистемой. Она базируется на открытой операционной системе -> легко взламывается -> никаких оффлайновых хитов. Издатели просто не рискнут выкладывать buy2play игры на легко пиратящуюся платформу, а значит, играть восторженные фанаты будут в низкокачественный free2play. А впрочем, туда им и дорога. Глядишь, схлынет эта мутная орда с наших мониторов и телевизоров.

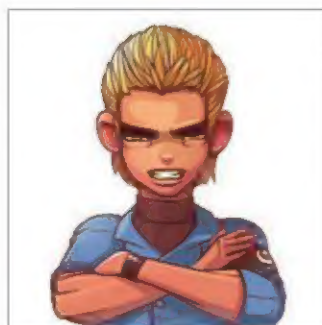


ДМИТРИЙ СОНИН

Стаж в журнале: 5 лет

Любимые игры: Metal Gear Solid 2, Shadow of the Colossus

После пары лет ожидания сел таки играть в Gran Turismo 5. До сих пор отказывался верить критикам, которые Forza ставят оценки выше, чем GT, но теперь приходится признать: не врут. Японцы делали игру, конечно, с любовью и с усердием, но очень уж устарили шаблоны их сериала. Будто бы не игра этого поколения, а HD-римейк.



ЕВГЕНИЙ ЗАКИРОВ

Стаж в журнале: 6 лет

Любимые игры: Soul Hackers, Chrono Trigger

Лето в игровой индустрии странное: в США и Европе почти ничего не выходит, зато в Японии будто дают отмашку всем издателям – одни Pokemon Black & White 2 и Persona 4 Golden чего стоят! Впрочем, это все только о портативных платформах. На 3DS, например, вышла Kingdom Hearts Dream Drop Distance, которая тоже достойна внимания. Жаль только, что ни Persona, ни Kingdom Hearts не спешат обратно на домашние консоли.

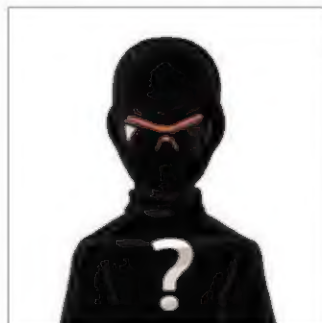


АНДРЕЙ ОКУШНО

Стаж в журнале: 3 года

Любимые игры: Europa Universalis III, Disgaea 2

С удивлением обнаружил, что каким-то чудом упустил из виду MMORPG такого типа, о котором давно мечтал. Невероятно дружелюбную к новичкам, с боями в стиле Disciples и Heroes of Might & Magic, в смешанном фэнтезийно-современном антураже... В общем, Atlantica Online похитила мое сердце. Но надолго ли?



АННА ЯНИПИНА

Стаж в журнале: 6 месяцев

Любимые игры: MMO

Поняла, что вконец избаловалась. Сейчас я удалила квест спустя пару минут игры из-за длинных разговоров, которые невозможно было перемотать. А ведь когда-то могла играть даже в Conquests of Camelot 1989 года выпуска, где каждое действие нужно было писать вручную. А вот такие диалоги... черт, это слишком жестоко!

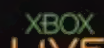


友誼 忠誠 家 軍人 忠誠 家庭 軍人 友



ПО ТУ СТОРОНУ ЗАКОНА
ДРУГИЕ ПРАВИЛА

В ПРОДАЖЕ
С 17.08.2012



SQUARE ENIX.



SLEEPING DOGS © 2012 Square Enix, Ltd. Все права защищены. SLEEPING DOGS, логотип SLEEPING DOGS, SQUARE ENIX и логотип SQUARE ENIX являются зарегистрированными товарными знаками Square Enix Group. Логотипы "PlayStation", "PS3" и "PlayStation Network" являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Логотипы Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, и Xbox являются товарными знаками Microsoft group of companies и используются по лицензии Microsoft. Графические изображения рейтингов являются товарными знаками Entertainment Software Association и Pan European Game Information.

Содержание

ТЕМА НОМЕРА



20 Medal of Honor: Warfighter

ПОЧЕМУ ЭТО НЕ ПРОСТО «ЕЩЕ ОДИН ШУТЕР С ВЗРЫВАМИ»

Евгений Закиров

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

- 2 обл Panzar
- 3 обл Ф-Центр
- 4 обл КАРО
- 2-3 Ingamba
- 5 Новый Диск
- 7, 67 Mail.ru
- 9 Tash
- 11 TSW
- 16-17, 136-137 Монолит
- 27 Gigabyte
- 43, 221 Альфабанк
- 71, 107 Подписка
- 183 Map TV
- 209 КоломнаТевье
- 223 Игромир

INDUSTRY

12 Игровая карта мира

СТУДИЯ LIONHEAD

14 Мнения

ИЗВЕСТНЫЕ ГЕЙМДИЗАЙНЕРЫ
ВЫСКАЗЫВАЮТСЯ О НАБОЛЕВШЕМ

16 5 поводов любить игры

В КАЖДОМ НОМЕРЕ – РАЗНЫЕ!

22 Авторские колонки

СВЯТОСЛАВ ТОРИК, СЕРГЕЙ
ЦИЛЮРИК, ВИТАЛИЙ ГУЗ, ВАЛЕРИЙ
КОРНЕЕВ, СЕРГЕЙ ДУМАКОВ, ЭДДИ
КОРКОРАН, КОНСТАНТИН ГОВОРУН

СЛЕДУЮЩИЙ НОМЕР
в продаже с 27 сентября

FUTURE

32 Релизы

ВО ЧТО ИГРАТЬ В БЛИЖАЙШИЙ МЕСЯЦ
Редакция «СИ»

34 Waiting list

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 И XCOM:
ENEMY UNKNOWN
Евгений Закиров, Святослав Торик

38 Medal of Honor: Warfighter

ЕДЕМ В БРИТАНСКИЙ ОФИС EA
ЗА ЭКСКЛЮЗИВОМ
Евгений Закиров

44 Resident Evil 6

ЧТО НАМ РАССКАЗАЛИ
РАЗРАБОТЧИКИ
Константин Говорун

50 Crysis 3

СПЕШИМ В ФРАНКФУРТ –
СРУЧЕК ЗОВЕТ!
Анатолий Сонин

54 Dead Space 3

ЗАЧЕМ ХОРРОРУ МУЛЬТИПЛЕЕР?
Евгений Закиров

60 DmC: Devil May Cry


ЧЕМ НАМ ЗАПОМНИЛАСЬ
ДЕМОВЕРСИЯ
Наталья Одинцова

64 Ni no Kuni

JADE СОСООН НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ
Наталья Одинцова

68 Castleania: Lords of Shadow – Mirror of Fate

КАКОВО ЭТО – ИГРАТЬ ЗА ТРЕВОРА?
Наталья Одинцова



ТОЛЬКО ДЛЯ ПРЯМОРУКИХ!

Dragon Nest

ЗАПИШИСЬ НА БЕТА-ТЕСТ!

DN.MAIL.RU

ЭКСКЛЮЗИВ НОМЕРА



Resident Evil 6

В ГОСТЯХ У РАЗРАБОТЧИКОВ
Константин Говорун

REPORT

26

SPECIAL



74 Апокриф: Metal Gear Solid

В ЧЕМ ПРЕУСПЕЛ КОДЗИМА?
Сергей Цилиорик

84 Игре все возрасты покорны

ИЗУЧАЕМ ЗАКОН О ЗАЩИТЕ ДЕТЕЙ
ОТ ВРЕДОНОСНОЙ ИНФОРМАЦИИ
Святослав Торик

92 10 популярных локаций

КУДА ЧАЩЕ ВСЕГО ЗАБРЕДАЮТ
ГЕРОИ ЭКШНОВ
Анатолий Сонин

98 Книжки про кнопки

ЛИТЕРАТУРА ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ
Евгений Закиров

102 Проблема адаптации

ИЗДАТЕЛЬСТВА И РЫНОК
Евгений Закиров

108 Альтернатива Total War

КОГО ЗАСЛОНИЛИ ШИРОКИЕ ПЛЕЧИ
CREATIVE ASSEMBLY
Андрей Окушко

114 Полтергейст

FATAL FRAME И ДРУГИЕ ИСТОРИИ
Семен Кобылин

FAMITSU MAGAZINE



118 25 лет Metal Gear

РАЗРАБОТЧИКИ БЕРУТ СЛОВО
Команда «Фамицу»

EDGE/PCG MAGAZINE



138 Что в ящике?

КАКОЕ БУДУЩЕЕ ЖДЕТ СТУДИЮ
ПИТЕРА МОЛИНЬЕ?

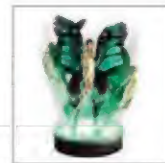
Команда Edge



146 Super Mario 3D Land

КАК ЕЁ ДЕЛАЛИ

Команда Edge



150 Mercury Steam

ЧЕМ ЖИВЕТ СТУДИЯ

Команда Edge



154 Arma 3

МИКРОСКОПИЧЕСКИЕ УЛУЧШЕНИЯ –
ЭТО ПЛОХО?

Команда PC Gamer

158 Авторские колонки

ЛУЧШИЕ УМЫ РАССУЖДАЮТ
Команда Edge



162 Beyond: Two Souls

О ЧЕМ ХОЧЕТ РАЗГОВАРИВАТЬ
ДЭВИД КЕЙДЖ
Команда Edge

Более 7,5 млн. игроков в России

Perfect World



Не забудь: встречаемся в Идеальном Мире

Цветы можешь не брать

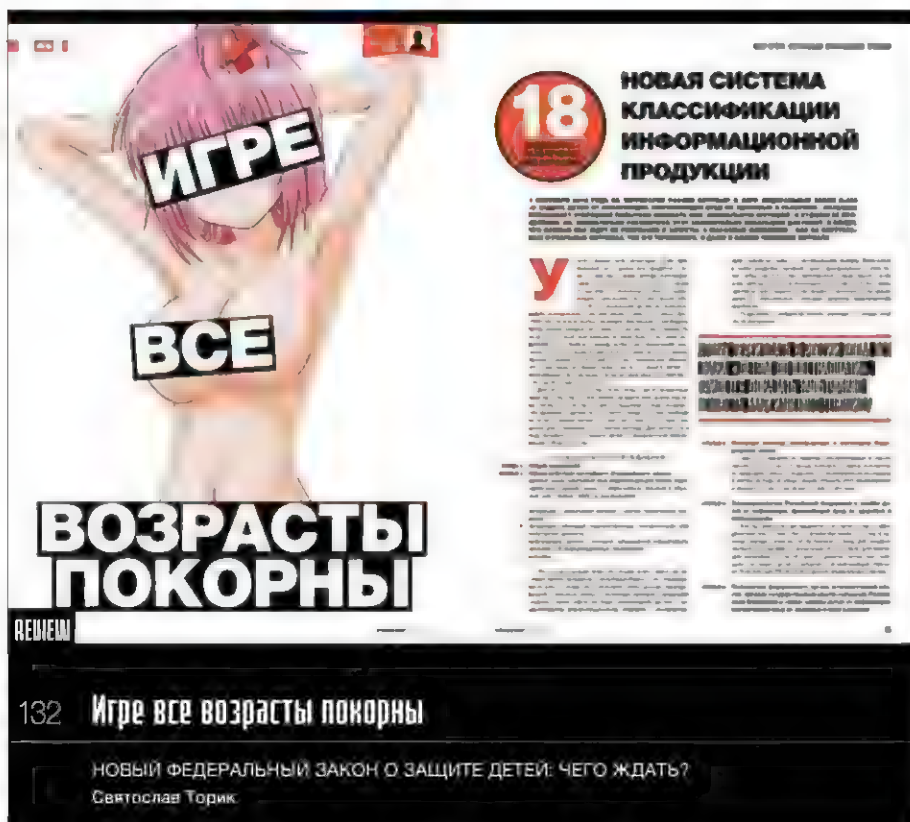
Более 3 000 000 девушек ждут тебя

mail.ru Games

<http://pw.mail.ru/>

© 2006 Mail.ru Games. Все права защищены

ВАЖНОЕ



132 Игре все возрасты покорны

НОВЫЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ ЗАКОН О ЗАЩИТЕ ДЕТЕЙ: ЧЕГО ЖДАТЬ?
Святослав Торик

REVIEW

168 Battlefield 3: Close Quarters

АДДОН ДЛЯ ПРИНЦИПИАЛЬНЫХ
Святослав Торик

170 The Secret World

ММО ПРО ПОСТАПОКАЛИПСИС И
ВЕРВОЛЬФОВ
Анна Янилкина

174 Theatrhythm Final Fantasy

РИТМ-СИМУЛЯТОР ИМЕНИ НОБУО
УЕМАЦУ
Сергей Цилюрик

176 Spirit Camera: The Cursed Memoir

СРАЖЕНИЯ С ПРИЗРАКАМИ НА ФОНЕ
БАБУШКИНОГО КОВРА
Сергей Цилюрик

178 Endless Space

НЕ ДАЙ СВОЕЙ РАСЕ ПОГИБНУТЬ!
Андрей Окушко

179 Sid Meier's Civilization II: Gods & Kings

ЗА ЧТО МЫ ЕЕ ПОЛЮБИЛИ
Андрей Окушко

180 Legends of Grimrock

REALTIME В ДУХЕ ПОЗДНИХ MIGHT &
MAGIC
Святослав Торик

184 Sorcery

ИГРА, ОПОЗДАВШАЯ НА ГОД
Святослав Торик

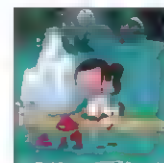
187 Mario Tennis Open

ЗАПАС ИЗЮМА У РАЗРАБОТЧИКОВ
ИССЯК?
Сергей Цилюрик

GAME +

188 Online

В КАКИЕ ММО ИГРАТЬ В СЕНТЯБРЕ
Анна Янилкина



191 Online-колонка

ВСЕ О ММО GLITCH
Анна Янилкина



192 Кросс-формат

ТВОРЧЕСТВО СТИВЕНА КИНГА
Лилия Дунаевская



202 10 причин играть в..

НА ПОВЕСТКЕ ДНЯ - ARCANUM!
Андрей Окушко

208 Железо

НОВОСТИ И ТЕСТЫ
Команда «СИ»

GAME DISTRICT

224 Augmented Reality

КОМИКС. ПОСЛЕДНИЙ ВЫПУСК.



TSW

ЭТИ ТРИ БУКВЫ СТАЛИ СИМВОЛОМ ОСОБОГО СТИЛЯ И ВЫСОЧАЙШЕГО КАЧЕСТВА ДЛЯ АВТОМОБИЛЬНЫХ ЭНТУЗИАСТОВ СЕВЕРНОЙ АМЕРИКИ. СЕГОДНЯ МЫ ПОСТАРАЕМСЯ ПРИОТКРЫТЬ ЗАВЕСУ ТАЙНЫ И ПОНЯТЬ В ЧЕМ ЖЕ УСПЕХ ЭТИХ КОЛЕСНЫХ ДИСКОВ.

Во-первых, это серьезный контроль качества выпускаемой продукции. Каждый диск проходит несколько уровней проверки по различным параметрам. Новейшее технологическое оборудование на заводах TSW дает гарантию того, что ни один дефект не останется незамеченным. Дело в том, что к производственному процессу здесь относятся также трепетно, как и к последующей стадии проверки изделий. Все это внимание и забота доходят до счастливого покупателя с каждым колесным диском TSW.

Во-вторых, это компания, которая думает не только о технической составляющей, но и эмоциональной. А потому каждый год на рынке появля-

ются сразу несколько моделей первоклассных колесных дисков TSW. Наряду с универсальными дисками, которые подходят на любой автомобиль иностранного производства (при условии правильно подобранных посадочных размеров), компания выпускает специальные линейки для определенных марок автомобилей. Тем самым усилия дизайнеров направлены не на беспорядочную толпу жаждущих хлеба и зрелищ (как известно, всем сразу не угодишь), а на вполне определенных клиентов с конкретными запросами и пожеланиями. Отсюда безмерная благодарность тех, кто уже сделал свой выбор в пользу TSW, и растущий интерес новой аудитории.

РОЗНИЧНЫЕ МАГАЗИНЫ (ЗАО «Колесный ряд»)

Москва

ул. Электродная, д. 14/2
(495) 231-4383

ул. Островитянова, вл. 29
(499) 724-8044

Санкт Петербург

Екатерининский пр-т, д. 1
(812) 603-2610

ОПТОВЫЙ ОТДЕЛ

Москва

ул. Электродная, д. 10, стр. 32,

(495) 231-2363

www.kolrad.ru

ИНТЕРНЕТ МАГАЗИНЫ

www.allrad.ru

(495) 730-2927/368-8000/672-7226

www.prokola.net

(812) 603-2610/603-2611





Игровая карта мира: Lionhead Studios



ПИТЕР МОЛИНЬЕ,
основатель студии:

«СПАСИБО ПРЕССЕ ЗА ТО, ЧТО ОНА МЕНЯ СЛУШАЕТ. ИЗВИНИТЕ, Я ИНОГДА ОБЕЩАЮ СПЛИШКОМ МНОГОЕ. Я МОГУ ВСПОМНИТЬ КАК МИНИМУМ ДЕСЯТЬ РАЗ, КОГДА Я ВЫДУМЫВАЛ ВСЯКИЕ ОБЕЩАНИЯ ПРОСТО ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ЖУРНАЛИСТЫ СПАТЬ ПОСЛЕ ЭТОГО НЕ МОГЛИ, – ХОЧЕТСЯ ЗА ЭТО ИЗВИНИТЬСЯ ПЕРЕД МОЕЙ КОМАНДОЙ».

НОВЕЙШИЙ РЕЛИЗ
Fable: The Journey [2012, Xbox 360]

ПРОДУКЦИЯ

Black & White	2001	Windows
Black & White: Creature Isle	2002	Windows
Fable	2004	Xbox
Fable: The Lost Chapters	2005	Xbox, Windows
Black & White 2	2005	Windows

The Movies	2005	Windows
Black & White 2: Battle of the Gods	2006	Windows
The Movies: Stunts & Effects	2006	Windows
Fable II	2008	Xbox 360
Fable III	2010	Xbox 360, Windows
Fable Heroes	2012	XBLA



Название компании невольно вызывает ассоциации с чудическим химерой.

НЕ РАКОВИНА, А РАКОВИНА

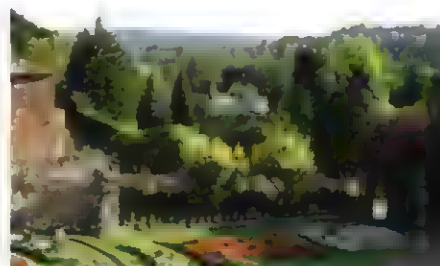
История не слишком тернистого пути видеоигровой студии Lionhead началась в 1997 году, когда Питер Молинье решил основать новую компанию, покинув пост вице-президента Electronic Arts. Его детище сохраняло автономность на протяжении почти десяти лет, после чего, в 2006-м, Lionhead стала дочерним предприятием Microsoft, под чьим руководством она функционирует и ныне. За пятнадцать лет компания успела выпустить всего два крупных сериала, Black & White и Fable, зато названия их сегодня известны каждому геймеру.



Не просто программист и бизнесмен, но еще и доктор наук и кавалер французского Ордена Искусств и литературы.

ПРЕДПРИИМЧИВЫЙ НОРИФЕИ

Несмотря на характерную фамилию, Питер Молинье – урожденный британец, проживающий и работающий на своей исторической родине. Начало его карьеры как игрового разработчика относится к первой половине 80-х, в дальнейшем же, работая в учрежденных им Bullfrog Productions и Lionhead, Молинье сумел зарекомендовать себя как создатель стратегий самого широкого спектра. Несмотря на сравнительно скромный послужной список, для игровой индустрии Молинье – человек знаковый, тем более что от дел он не отходит и по сей день, активно выступая на различных конференциях.



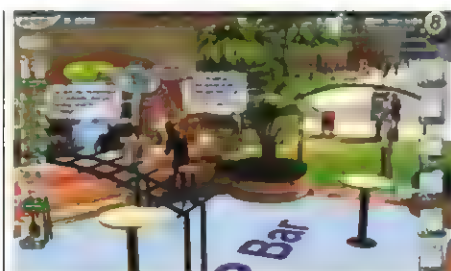
Пейзаж, как и подобает английской глубинке, пасторален и безмятежен.

ИЗВЕСТНОЕ НЕЗНАКОМОЕ

Городок Гилфорд, малая родина Питера Молинье, где и находится головной офис Lionhead, расположен в британском графстве Суррей, на юге страны, неподалеку от столицы. Помимо Молинье в этом уютном местечке, сохранившем дух старой доброй Англии, на свет появились и другие известные творцы, такие как писатель Пэлэм Вудхауз (автор «Дживса и Вустера») или музыканты из прог-рок групп Camel и Genesis. Кроме того, Гилфорд когда-то послужил временным пристанищем (и, возможно, источником вдохновения) для Льюиса Кэрролла и Кадзуо Исикуро.



ВЕЛИКОБРИТАНИЯ | ГИЛФОРД



Звезды кинематографа легко впадают в депрессию и топят грусть в выпивке.

ФИЛЬМ ФИЛЬМ ФИЛЬМ!

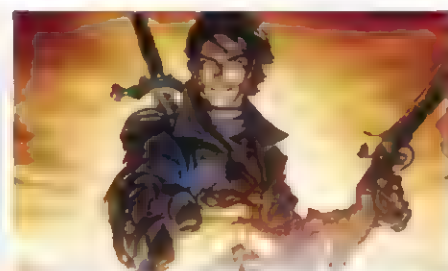
В свое время, работая в Bullfrog Productions, Молинье успел выпустить экономический симулятор Theme Park, где необходимо было построить и раскрутить парк с аттракционами. Чем-то схожую концепцию имел и The Movies, малоизвестный сериал от Lionhead, только на этот раз вести к успеху предлагали киностудию. Игроку требовалось отслеживать содержание и качество выпускаемой продукции, взаимодействовать с персоналом, следить за душевным состоянием трепетных артистов – иначе говоря, практически полностью контролировать всю деятельность компании.



Земные воплощения демиурга выглядят не очень-то презентабельно.

ВЕРША СУДЬБЫ ЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ

Словосочетание «симулятор бога» в среде любителей видеоигр сегодня прочно вошло в обиход, а между тем своим рождением поджанр во многом обязан все тому же Молинье. Вышедшая за его авторством RTS Populous традиционно считается основоположником «божественных симуляторов», ведь именно здесь масштабность происходящего сочеталась с широчайшими по человеческим меркам силами «управленца». Свое развитие идея получила в Black & White с ее языческим концептом о божестве с ограниченными возможностями, способном оказывать прямое влияние на судьбы смертных.



От короля в Fable III к волшебнику в The Journey: карьерный рост повернут вспять.

О СКИТАНИИ, ГЕРПИЧЕГГИИ И О СКАЗОЧНОЙ ЗЕМЛЕ

По формальным признакам Fable не слишком выделяется на фоне множества других фэнтезийных эпопей, но именно эта сага и принесла львиную долю популярности «Львиной голове». Здесь герою также предстояло путешествовать по сказочному миру (позже обрастающему технологическими примочками), сражаться с монстрами, взаимодействовать с населением и принимать влияющие на моральный облик решения. Сломать привычную схему обещает Fable: The Journey для Kinect, которая даст возможность ездить на коне или насылать на врагов заклятья, используя собственные руки.



Рынком правят сиквелы, проверенные временем IP. И большая их часть — игры про войну. И они, конечно, отличные проекты, но

РАЗНООБРАЗИЯ СЕГОДНЯ СИЛЬНО НЕ ХВАТАЕТ.

И вот мы делаем ретро-футуристическую игру, которую ничего не связывает с BioShock, кроме того факта, что обе игры — не о будущем и имеют отсылки к прошлому. BioShock и Dishonored — единственные игры, использующие подобный сеттинг за последние... сколько лет? Недостаток разнообразия и приводит к тому, что между этими играми проводят ассоциации. Должно быть больше реалистичных исторических миров. И очень плохо, что их нет — я думал, что таких игр будет штук двадцать.

Мы всегда ждали следующего поколения ради отличной графики и миров — но вот графика появилась, а пришедшие с ней миры совершенно не отвечают заданным ею стандартам. Графика десять лет назад была оправданием того, почему мы якобы не можем делать крутые миры. А сейчас у нас куча Нью-Йорков, куча игр про войну. Ну пожалуйста,

ДАВАЙТЕ УЖЕ ДЕЛАТЬ БОЛЬШЕ НАУЧНОЙ ФАНТАСТИКИ, БОЛЬШЕ БЕЗУМНЫХ МИРОВ.

Сегодняшние игры пытаются слишком много всего вместить: нарратив, музыку, раздумия, стрельбу — в них теряется экспириенс. Им стоит специализироваться, вспомнить о том, что есть такая штука, как жанр, и не нужно пытаться угодить всем и сразу, создавая простые развлекательные проекты. Лучше стремиться к интенсивности и качеству



[Самое главное] — передать эмоции, сделать что-то новое. Индустрия умрет без инноваций, без новых идей.

Это, конечно, замечательно, что можно стрелять по монстрам, но как насчет того, чтобы дать людям выбор? Дать им возможность найти что-то для себя — если им нравится [стрельба], пусть, но если им хочется чего-то более глубокого и интерактивного, чтобы они могли найти и такие игры тоже.

ИНДУСТРИЯ НУЖДАЕТСЯ В ИГРАХ ВРОДЕ JOURNEY — ЭТО КАК ГЛОТОК СВЕЖЕГО ВОЗДУХА.



ЛЮБОЙ ЧЕЛОВЕК, ЧТО-ТО СОЗДАЮЩИЙ, НЕ ДОЛЖЕН НИ ПЕРЕД КЕМ НЕСТИ НИКАКУЮ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ.

Нужно делать то, что ты хочешь, то, что ты считаешь правильным, то, что ты считаешь лучшим. Люди, которые любят то, что ты делаешь, — твои фанаты — продолжат любить твоё творчество и дальше, пока ты остаешься честен с собой. Проблемы могут начаться, когда ты примешься волноваться о том, что люди подумают. Ты что-то сделаешь интересное и уникальное, но начнешь волноваться насчет мнения людей и примешься за цензуру.

ТВОРЧЕСКИЕ ВЕЩИ, КАКИМИ БЫ ОНИ НИ БЫЛИ — КНИГИ, ВИДЕОИГРЫ, ЧТО УГОДНО, — ЕСЛИ ОНИ ХОРОШИ, ТО У НИХ ЕСТЬ МНОГО ОСТРЫХ НЕРОВНЫХ КРАЕВ — ЭТО И ДЕЛАЕТ ИХ ИНТЕРЕСНЫМИ.

Да, о них можно порезаться, но в этом-то и весь интерес творчества. А если ты входишь в режим самоцензуры, ты начинаешь избавляться от всех этих острых краев, потому что ты боишься, что кого-то это может задеть. И в итоге остается что-то просто никакое. Я думаю, нужно делать то, что ты считаешь правильным, и надеяться, что людям оно понравится.



SHUNTARO TANIGUCHI
President Nintendo

Смартфоны и планшеты изменили рынок, в котором мы оперируем, и мы больше не можем предлагать те игры, которые могут быть с легкостью воспроизведены на смартфонах.

В прошлом, когда персональные компьютеры стали дешевле, люди говорили: «Ну так что, теперь нам консоли не нужны, так ведь?» Подобный вопрос задавался и при распространении мобильных телефонов, и вот сейчас со смартфонами. Я думаю, если мы сможем предложить эксклюзивные виды развлечений, которые не могут быть представлены на других устройствах, то у нас будет шанс выжить.



Я бы сказал, что нам не нужны длинные поколения. Sony и Microsoft говорят, что это поколение будет длиться 7, 8, 9 или даже 10 лет, и это самая большая ошибка, которую они когда-либо совершали. Это поколение длится слишком долго. Многие разработчики используют определенную платформу, и если они безуспешны, то они дождутся следующего поколения и перейдут на следующую платформу. В этом поколении так нельзя – и все эти разработчики ушли туда, где трава зеленее – в браузеры, на iOS, они нашли что-то еще и большинство из них уже не вернется к консолям. Так что именно Microsoft и Sony – и

ДЛИНА ЭТОГО ПОКОЛЕНИЯ ПОМОГЛА ОСТАЛЬНЫМ ПЛАТФОРМАМ НАБРАТЬ СИЛУ.



МАРЧИН ИВИНСКИ,
основатель CD Projekt RED:

Когда мы работали с издателем, мы предложили ему [создать и выпустить дополнительный контент для игры бесплатно]. Издатель сделал большие глаза и сказал «Эй!

Давайте-ка попросим 10 долларов! 10 евро!».

И когда мы все-таки выпустили бесплатный Enhanced Edition, то увидели прирост в продажах, потому что это оновило продукт, плюс это просто был акт доброй воли. Увы, индустрию тянет в сторону чрезмерной эксплуатации геймера, и я думаю, что это еще аукнется издателям – рано или поздно, люди перестанут покупать их продукты. Потому что так дела не делаются.



АМЕРИКАН МАКГИ, глава
студии Spicy Horse:

Зарабатывать на консольных играх – все равно, что выкапываться из-под снежной лавины: если не получится прорваться на поверхность за очень небольшое время, то все конечно. F2P позволяет выпустить что-нибудь на вольные хлеба и потихоньку улучшать, пока оно не принесет прибыли. Гарантий нет, конечно, но наши онлайн-игры F2P-игры уже принесли больше прибыли, чем Alice: Madness Returns.

У меня такое ощущение, что большие издатели коробочных

продуктов выбирают игры, которым больше всего пойдут на пользу массовые маркетинговые кампании, а потом закидывают их горами долларов вне зависимости от качества конечного продукта. А другим релизам достаются фиксированные маркетинговые бюджеты, которые для акционеров выглядят хорошо, но в итоге гарантируют минимальные продажи, за исключением редкого неожиданного хита. Эта модель – порождение рынка, в котором место на полках ограничено как физически, так и по времени. Эта модель бессменна – она наказывает издателей и разработчиков, пытающихся из нее вырваться. Я это все клоню к тому, что маркетинговый отдел EA сделал все, что мог в рамках этой сломанной системы.



Нам не хватает новой консоли каждые пять лет. Я понимаю, что производители не хотят выпускать их слишком часто, потому что это дорого, но для всей индустрии важно появление новых консолей, потому что оно помогает креативности.

ГОРАЗДО МЕНЬШЕ РИСКА В СОЗДАНИИ НОВЫХ IP И НОВЫХ ПРОДУКТОВ В НАЧАЛЕ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ.

Тогда потребители очень открыты для новых вещей – а в конце консольного поколения они хотят новое, но не особенно-то его покупают. Они знают, что их друзья будут играть в Call of Duty или Assassin's Creed, и именно их они и выбирают. Так что конец цикла очень сложен.



САМУЭЛЬ ЛОУ,
основатель Double Fine:

Самый важный катализатор для движения вперед – это появление на горизонте следующего поколения консолей. И эта статистика – [это уменьшение продаж на] 10-25% – она может и должна измениться рано или поздно –

СКОРЕЕ ВСЕГО, В СЛЕДУЮЩЕМ ГОДУ.



КАЦУХИРО ХАРАДА, главный
по сценарию Tekken:

Файтинги, в которых можно с удовольствием заниматься баттонмэшингом, – это хорошие файтинги. Если человек впервые садится за файтинг, не знает, как в него играть, но просто долбит по кнопкам и получает от этого удовольствие или даже выигрывает, он продолжит интересоваться игрой.

Если вы хотите удовлетворить только соге-фанатов – тех, которые на турниры ходят, – нужно

фокусироваться на довольно небольшом числе элементов. Это баланс персонажей, техника, управление. Это знание игры – если вы хорошо ее знаете, то победите оппонента – и быстрые рефлексy. Если вы сделаете игру, в которой владеющий всем вышеперечисленным человек будет регулярно побеждать, то соге-фанаты ее высоко оценят. Однако это не значит, что среди масс такая игра будет популярной. Игра должна давать ощущение, что, по крайней мере, иногда вы можете побеждать более умелых игроков. Ведь это игра, она должна развлекать. На самом деле, куда легче делать игру для хардкорщиков – ведь тогда ты точно знаешь, что в ней должно быть.



ИПОТЕКА

«Монолит плюс» активно работает с ведущими банками по программам ипотечного кредитования. Особое внимание уделяется правовой защищенности клиентов, приобретателей жилья и нежилых помещений.

**«МОНОЛИТ ПЛЮС» ПРЕДЛАГАЕТ ПРОСТОРНЫЕ
КВАРТИРЫ СОВРЕМЕННОЙ ПЛАНИРОВКИ В 5-ТИ
СЕКЦИОННОМ ДОМЕ ПЕРЕМЕННОЙ ЭТАЖНОСТИ.**



Добраться до города и жилого комплекса «На высоте» можно от м. ВДНХ на маршрутном такси № 392 или с Ярославского вокзала на пригородной электричке до ст. Болшево. Время в пути на скоростной электричке «Спутник» до станций метро «Комсомольская» занимает всего 25 минут.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНУЮ ИНФОРМАЦИЮ О ПРОДАЖЕ КВАРТИР В ЖК «НА ВЫСОТЕ»
МОЖНО ПОЛУЧИТЬ В ОФИСЕ ПРОДАЖ КОМПАНИИ «МОНОЛИТ ПЛЮС»**

**ЗАО «МОНОЛИТ ПЛЮС» –
ИНВЕСТИЦИОННО-СТРОИТЕЛЬНАЯ
КОМПАНИЯ, ВХОДИТ В СОСТАВ
ГРУППЫ КОМПАНИЙ «МОНОЛИТ»,
РАБОТАЮЩЕЙ В МОСКОВСКОЙ
ОБЛАСТИ С 1989 ГОДА.**

Компания осуществляет полный спектр услуг в процессе реализации строительных проектов. Год за годом компания «Монолит плюс» совершенствует технологии инвестирования, выполняет функции технического заказчика и функции технического надзора заказчика за строительством объектов.



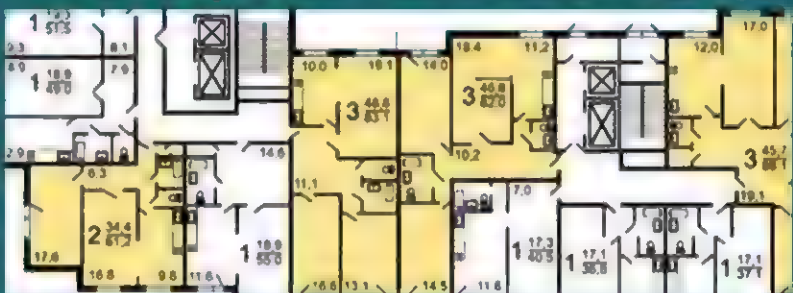
Сегодня Королев – красивый, современный, комфортный город, город космического кораблестроения, который сегодня активно застраивается. Город ориентирован на молодых и энергичных людей. Это самодостаточный город, обеспечивающий все потребности людей здесь и сейчас. Здесь сочетаются все преимущества городской среды с прекрасной природой: множество парков, в том числе и «Лосиный остров», река Клязьма.



Балконы и лоджии остеклены, что придает дому элегантность и сохраняет единый архитектурный стиль жилого комплекса.



На территории расположены благоустроенные детские площадки и площадки для активного отдыха, гостевая стоянка. Предусмотрена подземная парковка.



Будущие новоселы могут выбрать квартиру как на одного человека, так и для большой семьи. В доме представлены квартиры от 1 до 4 комнат. С подробными схемами планировок квартир и проектной декларацией можно ознакомиться на сайте www.gk-monolit.ru



**МОСКОВСКАЯ ОБЛАСТЬ, Г. КОРОЛЕВ,
ПРОЕЗД МАКАРЕНКО, Д. 1**

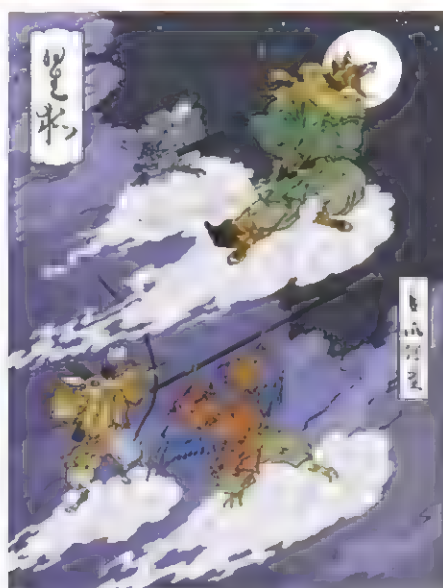
(495) 516-40-04



5

ВСЕМ СЕРДЦЕМ!

ПРИЧИН ЛЮБИТЬ ВИДЕОИГРЫ





МЫ ЛЮБИМ ВИДЕОИГРЫ, ПОТОМУ ЧТО ЭТО ПРОСТО – НИЧЕГО, КРОМЕ МИНИМАЛЬНОГО ДЕНЕЖНОГО ВЛОЖЕНИЯ, ДВУХ РАБОТАЮЩИХ РУК И ЗРЕНИЯ ОТ ЧЕЛОВЕКА НЕ ТРЕБУЕТСЯ, А УДОВОЛЬСТВИЯ ОН ПОЛУЧАЕТ ДОСТАТОЧНО, ЧТОБЫ СРАЗУ ПОСЛЕ МНОГОДНЕВНЫХ СЕАНСОВ ЗАЩИТЫ ГАЛАКТИКИ С ПЕНОЙ У РТА ДОКАЗЫВАТЬ НЕСУЩЕСТВУЮЩЕЙ АУДИТОРИИ ПОСЛЕДНЕГО В СПИСКЕ ПОПУЛЯРНОСТИ ЖЖ ТЩЕТНОСТЬ ПОТРАЧЕННОГО ВРЕМЕНИ. НА ОБЛОЖКЕ ЖУРНАЛА «СТРАНА ИГР» НАПИСАНО, ЧТО ИГРЫ – ЭТО ИСКУССТВО. А ИСКУССТВО – ЭТО ВСЕ (НУ, ПОЧТИ), ЧТО ПРОИЗВЕДЕНО РУКАМИ ЧЕЛОВЕКА. НА ЭТИХ СТРАНИЦАХ ДОСТАТОЧНО ВНИМАНИЯ УДЕЛЯЕТСЯ ПРОГРАММНОМУ КОДУ И ТОМУ, КАК ОН РАЗРУШАЕТ ЖИЗНИ МОЛОДЫХ ЛЮДЕЙ (ХОТЯ КОМИКС AUGMENTED REALITY УШЕЛ НА НЕЗАСЛУЖЕННЫЙ ПОКОЙ, ДЛЯ ИНЫХ АВТОРОВ РЕЦЕНЗИЙ И СПЕЦМАТЕРИАЛОВ ЭТА ПРОБЛЕМА ОСТАЕТСЯ АКТУАЛЬНОЙ И ПО СЕЙ ДЕНЬ), НО ИМЕННО ИСКУССТВА В ТОТ САМОМ ПРЕДСТАВЛЕНИИ, КОТОРОГО ПРИДЕРЖИВАЮТСЯ ВЛАДЕЛЬЦЫ КРАСНЫХ ШЕЛКОВЫХ ШАРФИКОВ, ПОЧЕМУ-ТО НЕПРОСТИТЕЛЬНО МАЛО. МЫ РЕШИЛИ ИСПРАВИТЬ СИТУАЦИЮ: ОТНЫНЕ КАЖДЫЙ МЕСЯЦ МЫ БУДЕМ НАЧИНАТЬ С ПЯТИ ПРИЧИН САМООТВЕРЖЕННО, БЕЗ ОГЛЯДКИ, ВСЕМ СЕРДЦЕМ, ТРЕПЕТНО, ЧУТКО, ПЫЛКО ЛЮБИТЬ ВИДЕОИГРЫ И ОБЪЯСНЕНИЯ ТОГО, КАК ОПИСАННАЯ ЛЮБОВЬ МОЖЕТ ИЗМЕНИТЬ МИР К ЛУЧШЕМУ. НЕ МОЖЕТ, НА САМОМ ДЕЛЕ, НО, КАК НАПИСАНО НА ОБЛОЖКЕ ДРУГОГО (ПОЛУМЕРТВОГО) ЖУРНАЛА, «МЫ ВЕРИМ».

Если в школе вы не могли нарисовать ровный кружочек, то родители уже тогда должны были понять одну вещь: художником их ребенок не станет, и за уши таскать его бесполезно. Талант художника – это величайшая творческая сила, которая может черпать вдохновение отовсюду и если не изменять мир вокруг людей, то создавать его на холсте и оживать красками. Всем остальным остается лишь завидовать. И лобаваться: а вдруг этот творец порнографических картинок захочет изобразить знакомого человека в неприятной ситуации?

Однако до тех пор, пока картины не начинают призывать таинственные силы, маленьких мертвых девочек и еще бог весть что (попытки объяснить Duma Key Стивена Кинга никогда не увенчаются успехом), все прекрасно и приятно глазу – настолько, что хочется заколотить в рамку и повесить на стену. И если старые плакаты из «Страны Игр» уже мозолят глаза, то попробуйте присмотреться к творениям Джеда Генри (и сдержите в себе позыв написать капсом «КАК НАСТРОЕНИЕ?!»).

Самое интересное в его творческом пути – это то, как смело Джед обращается с укиё-э. Укиё-э – это направление в изобразительном

искусстве Японии. Дословно означает «плывущий мир», было придумано художником Хисикавой Моронобу. Чтобы вы имели представление о том, как выглядели эти картины раньше, вот иллюстрация «жадный геймер видит работы Джеда Генри и хочет прибрать их к рукам поскорее». Шутка, на самом деле это актер театра кабуки.



Полюбоваться на работу и приобрести принты можно на сайте jedart.blogspot.com. У Джеда с настроением все хорошо – сейчас он пытается реализовать свой талант через Kickstarter.

2

АРКАДНЫЙ КАБИНЕТ DIABLO III

Непрерывное сидение перед монитором и как следствие мало-активный образ жизни приводят к неприятным проблемам с ЖКТ и служат причиной развития многих заболеваний, чьи названия написать очень хочется, да нельзя – слишком смешно, чтобы быть правдой. Мы не призываем вас заняться легкой атлетикой и воспитать в себе сверхчеловека или, на худой конец, олимпийского чемпиона. До тех пор, конечно, пока вы не поставите перед собой цель переспать с Джессикой Эннис – тогда, конечно, занимайтесь атлетикой и бегайте стометровки. Для всех остальных главная причина баттхерта этого лета – Diablo III, если кто проспал – адаптируется под здоровый образ жизни: превращается в аркадный кабинет.

Сложно придумать более идиотскую и одновременно страшно волнующую вещь, чем деревянная коробка, вызывающая ностальгическую дрожь пальцев, внутри которой скрыт от мира компьютер с монитором, способным показывать только одну игру из миллиона: Diablo III. Аркадный автомат абсолютно отвечает требованиям залов и читателей журнала Arcadia, но самое главное – приносит искрящееся удовлетворение единственному на земле его владельцу, одновременно изобретателю, одновременно самому нездоровому (умом) человеку после авторов «Телепузиков».

О том, как именно это чудо инженерной мысли было собрано, покрашено и установлено, можно прочитать на сайте творца. Очумелые ручки как они есть. daveniewinski.wordpress.com.



3

КЛЕРК? ГЕЙМЕР!



В припадке ярости и злобы разбить джойпад об стену – простиительно, если вы не умеете играть в файтинги, а последний босс валяет вас по рингу, как котят мягкие игрушки по полу. Но кто бы мог подумать, что сознательное уничтожение реликвии в виде контроллеров от консолей (а в некоторых случаях – и самих консолей) может быть настолько увлекательно, привлекательно и практично? Впрочем, мы говорим не о слепой дезинтеграции всего святого, что есть в комнате навсегда. gbx.ru, – мы говорим о точечном, почти (но не вполне) дизайнерском подходе к превращению прекрасного в изумительное.

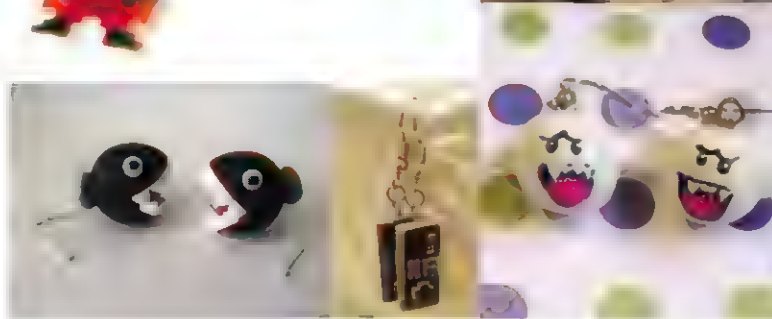
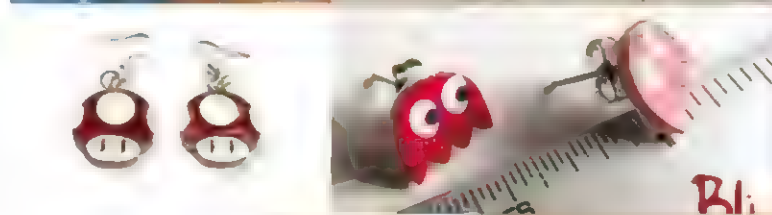
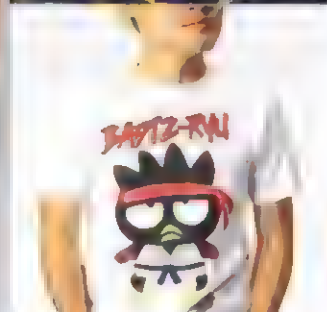
Одно можно сказать совершенно точно: если у вас есть старый неработающий контроллер от

Nintendo GameCube (или пятнадцать долларов), то из него можно сделать потрясающую подставку для офисных принадлежностей: она будет хранить скрепки на магните, карандаши и ручки, а также служить USB-зарядкой. Сам GameCube можно превратить в органайзер (скорее, сундучок). Любите рубашки и символики PS или Xbox 360? Вот вам идея для внедрения разнообразия в гардероб: раздракните джойпад, извлеките кнопки, приделайте к ним металлические платформы – и вуаля, ваши новые запонки или пуговицы готовы к использованию. При желании, можно не ломать собственный инвентарь и заказать их на www.etsy.com/shop/GreenCub. Но я бы сломал. Ломать весело.

Видеоигры становятся предметом роскоши (и облагаются дополнительным налогом в Великобритании, как шоколадные кексы и холдоллы с MINI in L.A. от Paul Smith) не когда коллекцию старья продают на eBay за баснословные суммы, но когда завсегдатай fighting.ru уходит с почты с большой (и тяжелой) коробкой, внутри которой – шахматы за десять тысяч рублей с фигурами персонажей Super Street Fighter IV. Это не порожденный реакцией на успокоительные препараты сон, хотя сейчас это, конечно, не более чем больной замысел компании Capcom, постепенно анонсирующей безумства в честь юбилея излюбленного сериала Street Fighter. Двадцать пять лет – это серьезно. Король Рю, королева

Чунь! Королева Джури, король Байзон! Оформить предварительный заказ можно на сайте shop.capcom.com (доставка в Россию осуществляется).

Помимо этого – раз речь пошла о театрализованном мордобое на крае прекрасного – обратите внимание на вышедшую коллекцию Street Fighter x Hello Kitty. Пока в свободной продаже находятся только несправедливо и опасно милые футболки с красивыми, но некачественными принтами. Ожидается, что в скором времени можно будет осчастливить свою девушку (и себя заодно, но она не догадается) мягкой игрушкой – белой кошечкой в костюме Чунь Ли. Есть в этом что-то от раннего ЖЖ-образа Врена, поэтому развивать тему дальше не станем.



Услада для ушей – это серьги с предметами из видеоигр, преимущественно Nintendo. Если серебряные украшения кажутся вам слишком дорогими (или непрактичными, или еще какими – не могу в деталях воспроизвести лекцию Натальи Одинцовой в Лос-Анджелесе, но одно скажу точно – в серебряных украшениях она разбирается хорошо и ничего такого я ей никогда не подарю, потому что наверняка окажется не то или не это), то используйте воображение. На сайте etsy.com совершенно внезапно

обнаружилась подборка сережек с фигурами из Tetris, призраками из Pac-Man, Марио на цепочке, грибочками и яйцами догадаетесь откуда, зубастыми и прожорливыми цветочками, звездочками, контроллерами NES, что-то без остановки сосущими Кирби... Стоит не больше двадцати долларов, выглядит смешно, не подходит совершенно никому – отличный подарок тем, кто в теме или прикидывается, что знает, о чем идет речь. Для остальных это оскорбление и просто потраченные ни на что деньги.

МЫ ВМЕСТЕ

Святослав Торик

ФОРМСПРИНГ, ОТ ЭКСПИЦИОНИЗМЕННОГО СОБЛАЗНА КОЕГО Я ТАК ДОЛГО ОТКАЗЫВАЛСЯ ПО АДРЕСУ FORMSPRING.ME/TORIC, ОБОРНУЛСЯ ЛЮБОПЫТНЫМ ЭКСПЕРИМЕНТОМ. ЧИТАТЕЛИ ПОСТОЯННО ПОДКИДЫВАЮТ ТАКИЕ ТЕМЫ ДЛЯ РАЗМЫШЛЕНИЙ, О КОТОРЫХ В ОБЫЧНОЙ СИТУАЦИИ Я БЫ И НЕ ПОДУМАЛ. ВОТ, НАПРИМЕР, ЗАДАЛИ ТАКОЙ ВОПРОС: «КАК ДУМАЕШЬ, КАК МОЖЕТ ЭВОЛЮЦИОНИРОВАТЬ КООПЕРАТИВ (СНАЧАЛА ИГРА НА ОДНОМ ЭКРАНЕ, ПОТОМ СПЛИТ-СКРИН, СЕЙЧАС КООП НА 4-Х ЧЕЛОВЕК)? ЖДЁТ ЛИ НАС ПОЯВЛЕНИЕ ЧЕГО-ТО НАПОДОБИЕ РЕЙДОВ ИЗ ММО ИЛИ ЖЕ ПЕРЕДАЧА ПОД УПРАВЛЕНИЕМ НЕСКОЛЬКИХ ЧЕЛОВЕК ОДНОГО ЮНИТА?»

Д

аже для того, чтобы вкратце ответить на этот вопрос в самом Формспринге, мне пришлось написать несколько абзацев. А чтобы ответить по-человечески, пришлось ваять колонку.

Начнем с того, что игра на одном экране и сплит-скрин относятся не к режимам игры, а техническим ограничениям. Сражаться с монстрами дуэтом на двух контроллерах или на одной клавиатуре (Golden Axe на ПК реально закаляет) приходилось исключительно в силу неразвитости сетевой инфраструктуры. Хотя одновременно с этим и существовали MUD, а впоследствии и полноценные MMO, стандартный режим совместной игры начала девяностых был по-настоящему совместным: бок о бок, джойпад о джойпад и голосовой связью без малейшего лага. Это направление развивалось до середины прошлого десятилетия: список многочисленных living room games состоял в основном из файтингов, танцевально-инструментальных симуляторов и аркадных гоночек на сплит-скрине. Но буквально пять лет назад гостиные начали пустеть, и все больше ответственности стала брать на себя стремительно развивающаяся

Сеть. Все современные файтинги обладают обязательной поддержкой мультиплеера через Интернет, даже если играть при этом чертовски неудобно. Лично мне это даже кажется чем-то сюрреалистичным: я просто не могу получать фан, если не вижу боковым зрением, с какой яростью или с каким спокойствием жмет на кнопки мой оппонент. Но это я уже забрел в далекие дебри – речь-то шла всего лишь о технических ограничениях для совместной игры. Прошли десятилетия, ограничения сняты. Дальше что?

А дальше встает вопрос масштаба. Режимы формата «четверо против монстров» можно условно назвать малой формой, в то время как рейды на двадцать пять человек (а когда-то было вообще сорок!) в World of Warcraft – крупной. И если вы считаете, что золотая середина лежит где-то между этими числами, то спешу разочаровать: четыре – это оптимальное число для относительно коротких игровых сессий. Лидер партии, как правило, знает всех участников лично и способен с легкостью удерживать в голове характеристики своих коллег, чтобы оперативно отдавать им соответствующие приказы – ну или пожелания, лишь бы дело спорилось. В то же время десять человек –



Пилот вертолета в Battlefield 3 видит свою часть миссии так...



стандартный рейд в WoW – потребовали бы гораздо больше внимания. В чем же разница? В MMORPG серьезным плюсом является то, что у каждого персонажа есть своя довольно жестко зафиксированная роль в рейде, и от лидера требуется только указать цель для этой роли (например, назначить одного из шаманов лечить танка). В тактике боя нет места импровизации, все делается по учебнику – именно поэтому рейды нередко сравнивают с работой, после первых впечатлений процесс превращается в рутину. А в какой-нибудь Left 4 Dead таких ролей нет, ситуация в любой момент может выйти неприятно пахнущим боком, так что и ответственность, лежащая на каждом игроке – самостоятельной боевой единице, – гораздо выше. Погибнешь раньше времени – и сам пропадешь, и команду подведешь.

Еще один минус качественной трансформации в количественную – это баланс. Чем больше игроков находится в сессионной борьбе с монстрами, тем сложнее геймдизайнерам балансировать энкаунтеры, силу противника, оружие, расходники и так далее. Можно делать сложность зависимой от количества игроков, но в условиях малых чисел это еще больше расшатает амплитуду: сла-

бая партия в кооперативе будет ныть, а сильная – откровенно скучать. Рейды в MMORPG, наоборот, заточены под строго определенное количество персонажей, и там действительно можно увеличивать сложность за счет снижения количества участников (лута, опять же, больше достанется).

Второе предложение – насчет управления несколькими игроками одного юнита – напомнило мне пару игр, где это уже реализовано. Во-первых, BattleTech: A Game of Armored Combat для Sega Megadrive (она же Battletech 3050 для SNES). Там можно было подключить второй джойстик и позволить другу управлять турелью огромного человекоподобного робота, пока ты сам топтал глупых солдатиков, заборы и мелкую технику. Во-вторых, в недавней Battlefield 3 среди прочих кооперативных миссий была и такая: один игрок управляет вертолетом и его носовой пушкой, а второй сидит в люке стрелка и орудует более крутым стволом. В-третьих, Sorcery управляется PS Move для заклинаний и джойстиком для перемещения – это тоже открывает некоторые горизонты (подробнее см. в рецензии на игру). В-четвертых, подобные механизмы распределенного управления единым организмом изначально есть в MMORPG, только там это

замаскировано под вышеупомянутые роли и называется «тактика боя против босса».

Однако все перечисленные случаи – единичны, игрок прекрасно справляется в одиночку и с боевым роботом, и с волшебной палочкой. Если сделать режимы, подобные вертолетной миссии BF3, безальтернативными, то сильно вырастет риск потерять игроков: ведь кому-то придется стрелять, а кому-то всего лишь управлять. Единственное условие, при котором возможно переформатирование cooperative mode, это если найдется хотя бы один AAA-«паровоз», разработчики которого тщательно продумают все аспекты нетривиальной игры в «дом, который построил Джек». Первый претендент уже есть – это Rayman Legends, которая на Wii U выглядит именно так: один игрок с классического контроллера играет Рэйменом, другой управляет его помощником с планшета. Но одного Рэймена на специфической платформе, боюсь, будет недостаточно для качественной революции, нужно что-то более близкое хардкорному игроку. Например, Battlefield 4, о которой на сегодняшний день мы знаем только то, что она будет. Еще есть потенциально кооперативный режим тактического характера Strike Force в Black Ops 2.

А, кстати, почему вообще нужно переизобретать режимы совместного прохождения? Разве так уж плох классический «кооп» в шутерах, аркадах, стратегиях, симуляторах? Большинство разработчиков давно научились обращаться с двумя игроками, да и вчетвером весь мир начал играть не с L4D, а со спортивных файтингов от Technos Japan, и с тех пор мало что поменялось – только гостиницы опустели, а соседей по дивану заменила гарнитура.

Так что если у «коопа» и есть какое-то специальное будущее, то свое начало оно в любом случае берет из прошлого. **СИ**



ОВЕРЧ СПЕД

Первая игра на четыре персоны для Sega Megadrive называется Super Daisenryaku. Это гексагональная стратегия не требует четырех джойстиков, просто ходы в ней совершаются поочередно.

ВЕРЧ СДРОВЗ

Battletech для SMD/SNES не зря считается сложной игрой – вероятно, она действительно изначально рассчитана на хорошую координацию действий двух игроков. Ну или на одного сверхчеловека.

Сдвигая рамки



Виталий Гуз

ВЫ НИКОГДА НЕ ЗАДУМЫВАЛИСЬ О ТОМ, ПОЧЕМУ ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ ВСЕГДА РАЗВИВАЛАСЬ ПОКОЛЕНИЯМИ, ПОЭТАПНО? ВСЕ ДВИГАЛОСЬ ОТ ОДНОЙ ПАЧКИ КОНСОЛЕЙ К СЛЕДУЮЩЕЙ, А КОНКУРЕНЦИЯ МЕЖДУ НИМИ СОЗДАВАЛА ЗДОРОВУЮ АТМОСФЕРУ ДЛЯ СОТВОРЕНИЯ ЛУЧШИХ ИГР СВОЕГО ВРЕМЕНИ. ПОКА БОРЬБА ПРОДОЛЖАЛАСЬ, ПЛАТФОРМОДЕРЖАТЕЛИ ПАРАЛЛЕЛЬНО ИЗОБРЕТАЛИ ВСЕ НОВЫЕ И НОВЫЕ СИСТЕМЫ, ПЫТАЯСЬ КАК УДИВИТЬ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОПЫТНЫХ ГЕЙМЕРОВ, ТАК И ПРИВЛЕЧЬ ВНИМАНИЕ НОВОЙ АУДИТОРИИ. НО ВСЕ-ТАКИ, ПОЧЕМУ ИМЕННО ТАК? ДЕНЬГИ? БЕЗУСЛОВНО, НО ВО ВСЕМ ЭТОМ ЕСТЬ И ДРУГАЯ, ОЧЕНЬ ВАЖНАЯ ПОДОПЛЕКА: КОНСОЛИ БЫЛИ ЖИЗНЕННО НЕОБХОДИМЫ ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ВИДЕОИГРЫ РАЗВИВАЛИСЬ ИМЕННО КАК ИСКУССТВО.



Персональные компьютеры всегда двигались вперед и опережали приставки по производительности чуть ли не с первых годов их жизни. Да, изначально такие машины стоили чуть ли не в десять раз дороже популярных на тот момент консолей, и большинство из них не были пригодны для домашнего использования, но уже со второй половины 90-х PC стали явлением настолько доступным и массовым, что, казалось бы, зачем вообще нужны были бы какие-то там игровые системы? Ведь у PC в наличии имеется огромная install base, да еще и в доверок разработчикам предоставляется потенциал для свершения революций технологического плана. Ну чем не аргументы, чтобы похоронить приставки раз и навсегда?

На этом месте можно запросто перечислить все основные доводы в пользу того, почему консоли не потеряли и не потеряют свою актуальность среди любителей и авторов игр, но если вы являетесь постоянным читателем «Страны Игр», то вы и сами уже все прекрасно знаете. Сейчас речь пойдет о немного другом, а именно – почему консоли и их жизненные циклы обязательны для развития видеоигр непосредственно как искусства.

Среди людей творческих, каким бы видом искусства они ни занимались, распространено такое явление, как намеренное ограничение своей творческой свободы, дабы в установленных рамках проявить невиданную изобретательность и достигнуть наилучших, неповторимых результатов. Делается это по разным причинам, но выделить можно одну центральную и общую для всех: не каждый способен совладать с той свободой, которая ему дана. Всегда нужны какие-то условия и правила игры, иначе творец начнет хвататься за все подряд и ничего целостного возвести не сумеет. Даже те единицы, что готовы начать с чистого листа, подчиняясь каким-то своим внутренним импульсам, все равно в процессе набирают определенный инструментарий и в конечном счете ограничиваются уже исключительно им.

Примеры здесь напрашиваются сами, и ярчайшим из них будет такое явление, как минимализм. Оно произошло напрямую из побуждений творцов заточить себя в узких рамках с целью создать что-то простое и элементарное, но при этом – не побоюсь сказать – идеальное, несущее в себе куда более глубокий замысел, чем картины с тысячей элементов на один квадратный промежуток. Это касается не только живописи, но и кинематографа с музыкой; в последней минимализм проявляется даже не столько абсурдно, как использование одного и того же лейтмотива на протяжении десяти композиций

подряд, сколько в подходе к сотворению музыки в целом. Когда легендарная синтипоп-группа Depeche Mode впервые взобралась на вершину мировой популярности, она вполне могла позволить себе писать и исполнять музыку хоть с целым оркестром, но вопреки возможностям все равно продолжала использовать лишь пару синтезаторов и одну гитару. В результате на свет появились Violator и Music for the Masses, одни из самых иконичных и значимых альбомов электронной музыки.

Или наоборот, если идти от противного, то можно вспомнить «Звездные войны». У создателей оригинальной трилогии были свои бюджетные рамки, и они блистательно вышли из ситуации, создав самый культовый цикл фильмов современности, чего нельзя сказать о приквелах, повязавших в болоте, присущем такого рода творческой свободе.

Если отойти от пояснений и вернуться обратно к играм, то получается, что PC – это как раз тот оплот безграничной свободы, где каждый волен делать так, как ему заблагорассудится. Только это не та свобода, при которой можно бегать по бескрайним полям, наслаждаясь запахом луговых цветов и живописностью кучевых облаков. Это скорее холодный, темный и пустой космос, где никогда не появятся земля под ногами и стены, на которые можно опереться. По умолчанию у PC вообще не может быть границ, но если даже попытаться их установить вручную, то они все равно никогда не сравняются с той универсальной стандартизированной свободой, которую предлагают консоли. А именно они всегда выступали теми самыми рамками, под воздействием которых были изготовлены одни из самых любопытных, богатых и изобретательных творений в искусстве.

Консоли и все прилагаемые к ним ограничения – это те кисти и краски, что выбирает для своего очередного творения художник. Это та съемочная аппаратура, на которой остановился режиссер для съёмки своей новой картины. Это тот набор инструментов, звуков и сэмплов, которыми вооружился музыкант в начале записи своего нового альбома. Домашние игровые приставки, не говоря уже про портативные системы, задают рамки на целое поколение вперед, позволяя разработчикам проявить недюжинную смекалку для того, чтобы каждый раз превосходить свои результаты, используя при этом один и тот же инструментарий, что им предлагают с самого начала.

Заядлый писанин обязательно задастся здесь вопросом «если эти рамки такие замечательные и заставляют авторов проявить себя с лучшей стороны, то что им мешает выстроить вокруг себя эти стенки на PC, ведь тамощный потолок возможностей ощутимо выше?», и не учтет, что PC не является надежной платформой. У него

нет никаких единых стандартов, лишь стабильно обновляющаяся линейка hi-end компонентов, которой придерживаются какие-то считанные проценты от всех владельцев персональных компьютеров. Это прозвучит дико, но возможность гибко настраивать внешний вид игры уже сама по себе способна убить такую немаловажную вещь, как авторское видение. Вот хочет геймдизайнер, чтобы игра выглядела именно так, и никак иначе, а PC в силу своей природы никогда не даст ему гарантии, что игроки увидят игру в таком виде, в каком он её задумывал. Сразу вспоминается Дэвид Линч, который очень вербально и не сдерживая брани высказывался о растущей среди публики тенденции смотреть фильмы на мобильных устройствах с маленькими экранами. С его слов, «это все равно, что из ушата окатить весь мировой кинематограф, и лично плюнуть в лицо всем режиссерам, что снимали свои фильмы для больших экранов». Нетрудно провести здесь аналогию с возможностью ухудшить внешний вид игры, дабы та «пошла». Можно, конечно, установить фиксированные графические параметры и отобрать у конечных пользователей возможность их изменять, но это сразу же вызовет уйму проблем с оптимизацией под различные конфигурации систем, не говоря уже про то, что публика попросту не одобрит какое-либо ущемление своих свобод. Даже вот я бы не одобрил, PC так не работает.

В антиутопии, где не было бы консолей как таковых, разработчики высокобюджетных шутеров развернули бы самую настоящую гонку вооружений, и на этот раз не привычную маркетинговую, а технологическую, и мы на сегодняшний день гуляли бы по таким зловещим долинам (uncanny valley, да), которые Дэвиду Кейджу даже и не снились. Нам это надо? Ну существовал бы ещё рынок mid-end компьютеров, которые даже сейчас являются неплохой альтернативой приставкам, но все серьезные ребята все равно сидели бы на своих мощных машинах, и смотрели бы на игры среднего класса вроде Yakuza и Shadows of the Damned с куда большим презрением, чем среднестатистический российский геймер на игры от Nintendo. К слову, у большинства пользователей Steam компьютеры как раз среднего класса. Это все потому, что 85% игр на PC – это мультиплатформенные релизы, зачастую прямые порты с консолей. Именно поэтому живет mid-end, и если бы не приставки, то встал бы вопрос об актуальности таких конфигураций компьютеров как таковых.

На PC тоже можно наблюдать творческие рамки в действии, и это особенно касается старых, но по сей день актуальных игр, а также их графических движков. Тот же World of Warcraft, вышедший ещё 8 лет назад на основе модифицированного движка Warcraft III, ну никак не может соответствовать стандартам сегодняшнего дня, но он, назло конкурентам, жив по сей день. Вместо того, чтобы изменить все ядро игры, разработчики решили не сносить все ограничивающие их стены, а использовать их для разработки нового художественного направления. Из-за этого современный WoW выглядит как никогда мультяшно и ещё дальше отделился от брутальности CG-роликов из WC3, но, черт бы его побрал, как же он красив!



Стоит припомнить и движок Source, что куцесники из Valve сотворили для Half-Life 2, ровесники World of Warcraft. Он по сей день актуален, и на нем до сих пор создаются лауреаты премий «Игра года». Когда-то схожим успехом могли похвастаться первые три версии движка id Tech, что разработали таланты из id Software, но потом они пожадничали с выпуском четвертой версии в открытый доступ, а после выхода Rage id Tech 5 и вовсе сели в мутную мегатекстурированную лужу.

Проблема в том, что это все по-настоящему работало лишь до наступления седьмого поколения приставок. Рамки были ощутимыми именно во времена PlayStation 2, PS one, Super Nintendo, чем дальше, тем сильнее, но с выходом Xbox 360 в 2005 году они потеряли всякую осязаемость: новое поколение было слишком мощным. Поначалу публике было сложно это осознать, ведь многие игры тогда представляли из себя все ту же мультиплатформу с PS2, GC и Xbox, лишь с увеличенным разрешением и базовым онлайн-функционалом. Но затем понеслась гонка за, простите, графоном. Даже сейчас, в 2012-м году, по-настоящему упереться в потолок возможностей приставок могут лишь такие магнаты, как EA, Capcom, Ubisoft и несколько других, и то не всегда делают это добросовестно. Об ограничении творческой свободы отдельно взятых творцов и речи быть не может; единственное, что их сейчас сковывает – это бюджет. Отсюда популярность Kickstarter, отсюда PC как основная платформа для большинства инди-проектов, отсюда вообще весь этот беспрестанно набирающий популярность тренд выпускать упомянутые выше игры среднего класса, дабы проявить в них хоть какое-нибудь новаторство и не сильно потерять, если вдруг публика не одобрит такие эксперименты.

В этом, на самом деле, и заключается вся беда. За последние 6-7 лет какие-либо по-настоящему значимые события в развитии видеоигр, в том числе и как искусства, приходится как раз на долю инди-разработчиков и, конечно же, Nintendo, во многом благодаря пульту Wii, второму экрану NDS, и даже тому, что обе консоли уступали своим конкурентам по «железу».

Ни Sony, ни Microsoft, ни разработчики, выпускавшие игры для их систем, так и не смогли предложить ничего нового, кроме копирующих друг друга трендов: система укрытия, регенерация здоровья, press X to Jason, достижения, социальные аспекты. Где авторский почерк? Где масштабность? Где игры ради игр? Стыдно сказать, но даже красочные платформеры, что вышли на PS3 и Xbox 360 за все это время, можно пересчитать по пальцам, и самый значимый из них – Rayman Origins – не являет из себя ничего нового, просто набор лучших и проверенных элементов, что были изобретены ещё до него.

Консоли, тормозя прогресс технологический, с каждым новым поколением запускали прогресс творческий, который по-настоящему возможен лишь при наличии испытаний и препятствий. Те стены и потолок, что устанавливали новые игровые платформы, и являлись этими барьерами; лишь ударяясь о них, у творцов появлялась мотивация думать и действовать иначе. Это не гарантировало шедевры, но точно способствовало их появлению. Именно поэтому я очень не хочу, чтобы новое поколение консолей наступало так скоро. Честное слово, мне куда приятнее было бы увидеть будущее интересным и удивительным, чем устремившимся в непонятном направлении за сомнительными достижениями. PS3 и Xbox 360 не обузданы до конца, спешить некуда, но жадные толстопузы уже в следующем году если не выпустят, то точно анонсируют их преемниц.

Сейчас меня радует разве что ситуация с Wii U, которая уже точно выйдет ближе к зиме. Она повторяет судьбу своей предшественницы, входя в новое поколение с техническими характеристиками под стать старому, и, вероятнее всего, это вновь будет та платформа, на которой выйдут все те самые интересные и амбициозные проекты, что могли появиться ещё во время предыдущего поколения, продлившись оно чуть дольше. Хочется призвать к надежде на то, что сколько бы технологических границ ни раздвинули новые консоли, они все равно остались бы преданными своей изначальной роли – роли инструмента для творца. **СИ**

Облачный Собянин

Валерий Корнеев

ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ РОССИЙСКОЙ БЮРОКРАТИИ ОСОБЕННЫХ СИМПАТИЙ ОБЫЧНО НЕ ВЫЗЫВАЕТ, ОДНАКО И ТУТ ВСТРЕЧАЮТСЯ ИСКЛЮЧЕНИЯ.

▼ На яму с лужей на пешеходном переходе я пожаловался через «Мобильную приемную» 6 мая. К 13 мая на ее месте была асфальтовая заплатка.

И

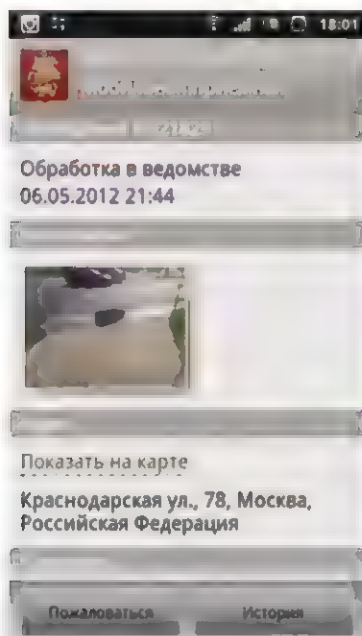
грал я за последние полгода не так уж много, зато с пользой. Речь не о традиционных видеоиграх, хотя, конечно, было очарование Journey, пара веселых вечеров за Lollipop Chainsaw и приятные моменты, связанные с переизданием дилогии Фумито Уэды о рогах и колоссах. Я даже стряхнул пыль с обеих частей железнодорожного симулятора Railfan, при том что вроде бы давно перешел на следующий уровень, где их успешно заменяет видео из кабин поездов на YouTube. Нет, видеоигры в моей жизни по-прежнему присутствуют, пусть и занимают не такое важное место, как лет пять-семь назад. Издатель же «игры», на которую я за шесть месяцев потратил больше всего времени, довольно неожиданный. Это правительство Москвы.

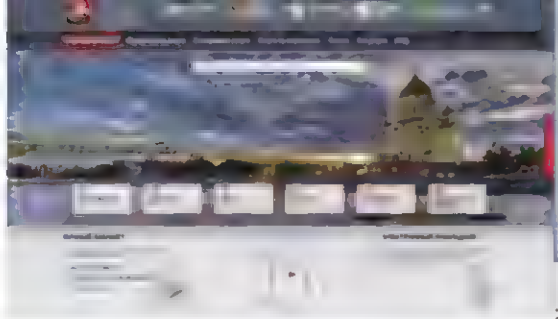
С приходом нового мэра стартовала не только странная чехарда взаимоисключающих инициатив вроде рисования и стирания выделенных полос для общественного транспорта,

но здорово активизировалась работа московских властей в сфере коммуникаций. В Департамент информационных технологий набрали молодых специалистов, запущена дико амбициозная программа перевода всей городской бюрократии на цифровые рельсы – попытка привести документооборот ведомств к современным стандартам, попутно по возможности развернув чиновников лицом к людям. Заработал портал муниципальных услуг pgu.mos.ru (там сейчас можно записаться на прием в поликлинику, подать заявку в ЗАГС, встать в очередь на регистрацию автомобиля; список возможностей потихоньку растет), городские ведомства и службы обзавелись аккаунтами в твиттере, и аккаунты эти ведут не деревянные роботы, а вполне живые компетентные сотрудники. Открыт портал doroga.mos.ru, в связке с ним выпущено приложение «Мобильная приемная правительства Москвы» (МППМ) для iOS, Android и Windows Phone.

Приложение очень интересное. В первую очередь это жалобная книга, построенная по принципу той же «РосЯмы» Алексея Навального, но обслуживается эта книга напрямую властями, без посредников. Вы можете сформировать в МППМ обращение по проблеме в одной из пяти (пока что) категорий: «сохранение улиц», «мониторинг светофоров», «организация движения», «освещение улиц» и «брошенный транспорт». То есть буквально: увидели глючный светофор, разбитый асфальт или перегоревший фонарь – достаете телефон, открываете приложение, фотографируете неисправный объект, парой кликов привязываете его к карте, снабжаете коротким описанием проблемы, и ваше обращение возносится в облако им. Сергея Семеновича Собянина. Откуда через некоторое время – по моему опыту, от пяти дней до полутора месяцев – прилетает ответ: «неисправность устранена», «автомобиль эвакуирован на штрафную стоянку», «фирма-подрядчик оштрафована на такую-то сумму». Пишут жутким многословным канцеляритом, но нельзя же от них требовать всего и сразу. Кейсы доступны на doroga.mos.ru, где в течение недели после публикации ответа можно поставить оценку проведенной работе. Если сообщение инженерных служб не соответствует действительности – а такое случается: вы пожаловались на ржавую «копейку» без номеров, ГУ ИС отписалось, что машина увезена, а на самом деле ее никто не трогал – ответ можно оспорить, опубликовав на портале жалобу и свежее фото, тогда обращение будет отработано повторно. МППМ функционирует, не без холостых оборотов, непонятных периодов профилактики или ошибок модерации, но функционирует. Я жаловался на дорожные ямы – приезжали люди в оранжевом и заделывали их. Светофоры перепрограммируют. Стертую разметку перерисовывают. Дорожные знаки устанавливают. Знакомому в Ново-Переделкине починили фонарь у дома. И никакой бумажной писанины.

Другая сторона «Мобильной приемной» – её игровой потенциал. Элементы «электронного правительства» вообще имеют сходство с игрой: регистрация на сайте государственных слуг и дальнейшее получение биометрического паспорта – натуральный квест, при-





▲ Московский портал муниципальных услуг.

том не очень сложный. «Мобильной приемной» пользоваться с известным азартом даже в отсутствие учета достижений. Когда по моей заявке увезли битую «вольво», несколько лет мозолившую глаза перед подъездом, я не поленился обойти весь наш квартал, за полчаса нашел двенадцать машин, выглядевших брошенными, и прямо по пути отправил еще дюжину заявок. Их проверили, владельцев у большей части машин не оказалось, автохлам эвакуировали, освободив парковочные места (которые из-за отложенного спроса тут же забились, но хотя бы не гнилой рухлядью). Жаловаться на брошенные рывдваны оказалось почти так же легко и занятно, как собирать покемонов.

Область, где покемоны пока лидируют, связана с поощрением игрока. Сейчас в «Мобильной приемной» нет даже персональной статистики, хотя все цифры где-то хранятся, из них высчитываются общие данные по Москве. Пользователь должен иметь возможность в любой момент, хоть через десять лет, обратиться к городскому серверу и поднять список своих обращений: смотрите-ка, по моим заявкам починили 25 светофоров, переложили асфальт на 15 перекрестках и убрали 90 ржавых колымов (фото прилагаются). Это простой и наглядный ответ на вопрос «как лично я помогаю городу», стимул не оставлять без внимания нарушения и поломки. А на базе личной статистики можно игрофицировать систему, вводя какие угодно призы. Городские службы успешно отработали сотню твоих заявок? Значок тебе – обычный металлический и его виртуальную копию в профиль при едином городском логине. Указал на 50 сломанных фонарей – получи скидку на оплату электричества и экскурсию в музей уличного освещения. К единому логину и грядущей в 2013 году универсальной электронной карте можно привязывать поощрительные программы общественного транспорта (призовые баллы сейчас начисляют авиакомпании и РЖД; чем, спрашивается, Мосгортранс хуже?) или, скажем, статистику донорства крови, за которое и в доцифровую эпоху полагались значки и льготы. Возможности широчайшие, технически всё осуществимо уже сегодня. Похожие проекты проходят обкатку в Петербурге, других городах. Меня сложно заподозрить в симпатиях к нынешней нашей власти (и меньше всего это хочется обсуждать в игровом журнале), но тут надо отдать должное: после десятилетия фальстартов и улетающих в трубу бюджетов ФЦП «Электронная Россия» наверху что-то закрипело, повернулось, и ситуация стала быстро улучшаться. Когда ООН сообщает, что за 2011 год в рейтинге доступности электронных госуслуг Россия с 59 места перескочила на 27-е, я могу это почувствовать: вот заказанный через сайт и полученный без очереди новый паспорт, вот знаки пешеходного перехода, установленные по заявке через мобильный портал.

Теперь пусть прикрутят ачивки. **СИ**

GIGABYTE™

GIGABYTE рекомендует Windows® 7

Игровой ноутбук P2542 с приводом Blu-Ray
15.6" Игровая графическая карта NVIDIA®
GeForce® GTX 660M GDDR5 2ГБ

В агонии Игры



Процессор Intel®
Core™ i7 3-го поколения



Операционная система
Windows® 7 Home Premium



Игровая графика
NVIDIA® GeForce®
GTX 660M GDDR5 2ГБ



Настройка Частоты
Настройка



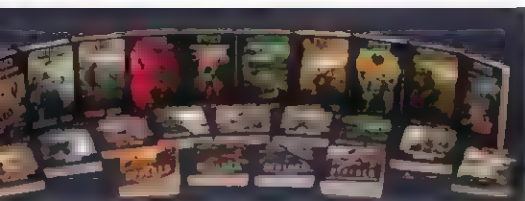
Привод Blu-Ray
Ресурса в формате
128 Гб памяти

www.gigabyte.ru

Другие буквы

Сергей Думаков

**ЧЕРНОРУК ВЫСТРОИЛ
ОТРЯД НА ГРЕБНЕ ХОЛМА.
ОРГРИМ ЧУЯЛ ВОЗБУЖДЕНИЕ
СОРОДИЧЕЙ, ЧУВСТВОВАЛ,
КАК ДРОЖАТ ИХ ТЕЛА ПОД
НОВЕНЬКОЙ БРОНЕЙ, КАК
СТИСКИВАЮТСЯ КУЛАКИ,
ЖЕЛАЮЩИЕ ОБНЯТЬ
НОВОЕ, ПОЛУЗНАКОМОЕ
ОРУЖИЕ. ВОЖДЬ
ПОДНЯЛ РУКУ В ЛАТНОЙ
ПЕРЧАТКЕ, УСТАВИЛСЯ
МАЛЕНЬКИМИ ГЛАЗКАМИ
НА СЕУТУ ВНИЗУ, ВЫЖИДАЯ
УДОБНОГО МОМЕНТА» –
ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В
БЕЗУМНЫЙ МИР ИГРОВЫХ
НОВЕЛЛИЗАЦИЙ. ОСТАВЬ
НАДЕЖДУ И Т.Д.**



Д

аже удивительно, что самый нарративный из видов современного искусства за сорок лет своего существования так и не смог подружиться с литературой. Можно забить айпод классной игровой музыкой (привет Ямаоке, Бадаламенти и Джереми Соулу), можно купить BD-издание «Сайлент Хилла» и подарить себе прекрасный киновечер, но совершенно невозможно купить в магазине хорошую книгу, написанную по мотивам видеоигры.

Это касается не только русскоязычного рынка (который по традиции являет собой ущербную кальку рынка мирового). В Соединенных Штатах и Лондоне вы найдете те же самые новеллизации «Вархаммера», только вместо чудовищных переводов замараете руки о чудовищный оригинал. Если даже расширить рамки допустимого и согласиться с тем, что комиксы тоже можно считать литературой, ситуация не станет лучше: комиксы по той же Silent Hill, одной из самых «книжных» видеоигр в мире, являют собой безусловное зло, недостойное и листа бумаги, на которой они напечатаны.

Даже индустриальные монстры, такие как Microsoft и Electronic Arts, не в состоянии ничего исправить. Первая поддерживает выпуск Halo подделками с названиями вроде «Первый удар» и «Восстание» (лингвистический аналог легкой порнографии), вторая дублирует выход Battlefield 3 милитаристической «Русский», цитата: «Катю Булганову похитили среди бела дня, вытащив из сверкающего лимонного «Мазерати». И то, и другое – ужасно. Как говорил один писатель, читая такое, необыкновенно остро ощущаешь наносимый собственному мозгу ущерб.

Еще более интересно то, что для новеллизаций выбираются игры, максимально далекие от повествовательных интонаций. Книжки по «Вархаммеру»? Книжки по Battletech? Книжки по Warcraft? Все равно, что снимать фильмы по мотивам видео-клипов (хотя, судя по некоторым последним премьерам, именно этим и занимается большинство современных режиссеров). Даже хорошему писателю сложно написать талантливое произведение по мотивам какой-нибудь Mass Effect – а ведь хорошим писателям редко предлагают сочинить книжку по игре. Дело в том, что в масштабной, детально проработанной вселенной постороннему человеку делать нечего. Это как со «Звездными войнами»: ну какое, к черту, вдохновение, если в многостраничном справочнике написано, как именно должен чихать очередной Чубакка? Хорошая книга возможна там, где есть (банальность?) возможность творчества, а в случае со вселенными, в разработку которых вложены миллионы и которые сами уже оцениваются цифрами с шестью нулями, творчеству нет места.

Зато есть место ремеслу. Взгляните на серию книг по православному хиту S.T.A.L.K.E.R. – самому по себе не вторичному, а третичному даже, если мы держим в уме и «Пикник на обочине», и

фильм Тарковского. Это ремесло в чистом виде, не имеющее с литературой ничего общего. Есть набор декораций, есть набор фигурок-типажей, есть десяток сюжетных ходов: ремесленник-графоман бросает все это в глубокую коробку, закрывает глаза, выуживает наугад предметы и лепит из них очередного монстра. Читателю все равно. Читатель воспринимает написанное как приложение к игре (в художественном отношении довольно спорной), и поэтому никаких противоречивых чувств не испытывает. Если плоские персонажи на ломаном русском выясняют между собой отношения в игре, почему это должно кого-то смущать в печатном варианте?

Тут мы подходим к главному, пожалуй, вопросу: а можно ли вообще написать хорошую книгу по (хорошей ли, плохой) видеоигре? И тут следует четко понимать суть книги. Не суррогата, который подсовывают нам под видом дорогого фолианта, а настоящей книги. С сюжетом, композицией и прочими профессиональными атрибутами. Так вот, нельзя написать настоящую книгу «во вселенной чего-то там». Нельзя написать настоящую книгу на заказ. Нельзя подойти к писателю и сказать: зырь, какой у нас офигенский мир, напиши чего-нибудь классное! Потому что получится (и получается) фуфло. Право на перенос игровых событий на бумагу имеет лишь их автор, причем безо всяких «серийных» фокусов – одна игра, одна книга; и если сценарий игры достаточно хорош, то и книга выйдет достойной. Любому пишущему человеку очевидно, что далеко не каждая игра заслуживает новеллизации (Halo и S.T.A.L.K.E.R., например, не заслуживают, а вот Amnesia и Braid – вполне), но кто спросит автора? Есть книги, которые пишутся для того, чтобы их покупали, и есть книги, которые пишутся для того, чтобы их читали. Разница очевидна, и даже пятиклассник, покупающий очередную «Болотную топь» с серебряным тиснением на обложке, понимает, что его напечатанная на отвратного качества бумаге радость оказалась на одной полке с Симмонсом и Маккаммоном по какому-то нелепому недоразумению. Если у игры есть большая фан-база, вопрос о качестве, необходимости существования или хотя бы уместности «сопутствующего продукта» даже не стоит – купят, все купят: и жвачку, и наклейку, и книжку.

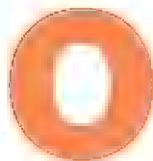
Эту песнь отчаяния уместно было бы закончить характерным примером: одна из немногих более или менее достойных «книг по мотивам» была написана Дмитрием «Гоблином» Пучковым (что странно, поскольку обычно по его присутствию в том или ином проекте можно судить о его сомнительности). И в данном конкретном случае рецепт успеха очевиден: «Санитары подземелий» – и игра, и книга – придуманы по большому счету одним человеком. И раз уж индустрии наплевать на претензии умников и интеллигентов, пусть она уступит самую малость: не будет мешать автору. И тогда, возможно, в потоке бесконечных «Первых ударов» нет-нет, да и промелькнет нечто стоящее. Так или иначе, все начинается с малого. **СИ**

Пульт силы



Эдди Коркоран

**ВЫ ТОЛЬКО ПОСМОТРИТЕ —
МЫ СНОВА ЗДЕСЬ. СНОВА
ОСТАВЛЯЕМ ОТПЕЧАТКИ
ПАЛЬЦЕВ НА КНОПКАХ
ИЗ ПЛАСТИКА, ЗАСТАВЛЯЯ
НЕСУЩЕСТВУЮЩИХ
ЛЮДЕЙ СПАСАТЬ
НЕСУЩЕСТВУЮЩИЕ СТРАНЫ.
КТО БЫ МОГ ПОДУМАТЬ!
А ВЕДЬ ХОТЬ И ДУМАЛИ,
ЛАВИРУЯ В УЩЕЛЬЯХ RIVER
RAID, ЧТО БУДЕМ ЖИТЬ
ВИДЕОИГРАМИ ВЕЧНО,
НА САМОМ ДЕЛЕ ПОНИМАЛИ,
ЧТО ВО ВЗРОСЛОЙ
ЖИЗНИ ТАКИМ ВЕЩАМ
НЕТ МЕСТА. ДА ЧТО ТАМ
ВООБЩЕ ПОНИМАЮТ
ЭТИ ВЗРОСЛЫЕ: СИДЯТ
В ТЕСНЫХ КАБИНЕТАХ,
УТКНУВШИСЬ ГЛАЗАМИ
В БУМАЖКИ, И ПЬЮТ ПИВО
ПО ВЫХОДНЫМ. ГДЕ ОНИ,
А ГДЕ ИГРЫ.**



Однако прошли годы, и все оказалось гораздо интересней. River Raid уступила место World of Planes, а кабинеты и пиво, как оказалось, вовсе не превращают человека в скучного мутанта без интересов. Вчерашние дети придумали Xbox 360 и Nintendo Wii, создали Battlefield 3 и Skyrim, вложили в разработку видеоигр миллионы долларов и превратили пиковое хобби эскапистов в полноценную индустрию.

Эта индустрия, тем не менее, до некоторого времени оставалась enfant terrible для производителей бытовой техники — то есть, по мнению руководителей всяческих Philips и Indesit, для повседневного комфорта взрослому человеку достаточно электрочайника и стиральной машины. Сложилась странная ситуация: с одной стороны — телевизоры, кофемолки и магнитолы, а с другой — игровые консоли, хотя вся история развития «электроники для дома» основана на синтезии и объединении функций различных приборов в одном устройстве. Вспомните победный марш моноблоков, остановить который удалось лишь появлению доступных ЖК-панелей (и смерти формата VHS, конечно же) — и его DVD-инкарнацию, которую не смогла убить даже торрент-революция.

Но, как мы прекрасно знаем, нерушимых бастионов не бывает, и вот уже несколько лет подряд на территорию, огороженную флажками Nintendo, Sony и Microsoft, тихой сапой крадутся голодные хищники — кризис всегда заставляет думать быстрее и отчаяннее. Хотя, казалось бы, у Sony на руках были все карты: она единственная из большой тройки имела одинаково мощные бренды и на игровом, и на телевизионном рынке. И ведь даже пыталась что-то предпринять — в линейке телевизоров Sony есть модель со встроенной в корпус прибора PS2. Но сколь широка была инженерная мысль японцев при создании PS3, столь же скудными (или осторожными) оказались их усилия по созданию универсального любимца гостиной.

Иное дело — LG и Samsung. Эти ребята, понятное дело, живут на одной с нами планете. Они знакомы с феноменом социальных сетей, проектами Zynga и прибылью, которые они приносят. В какой-то момент они поняли: то, что работает на iPad, почти наверняка будет работать в корпусе современного LED-телевизора. Работы шли постепенно: сначала телевизоры научились распознавать USB-носители, затем стали «понимать» самые популярные форматы музыкальных и фото-файлов, «премиальные» модели первого поколения даже умели крутить видео с внешних жестких дисков. Дальше — больше: оценив реакцию потребителей и убедившись в верности выбранного направления, инженеры стали развивать идею. Если телевизор настолько умен, что способен вы-

полнять функцию медиа-плеера, почему бы ему не дать возможность выходить в Интернет? Так в телевизорах появились Wi-Fi-адаптеры и функция Smart TV, позволяющая пользователю самостоятельно подбирать контент для просмотра на безбрежных просторах Сети.

Звездный час «тихих захватчиков» наступил в этом году, когда публике было представлено последнее поколение приборов, общего у которых с привычными нам телевизорами — одно лишь название. Счастливый обладатель такого девайса может использовать его и как средство для серфинга (полноценный браузер прилагается), и как инструмент для разговоров по «скайпу», и как рекордер потокового видео (и из Интернета, и с эфира)... опций, действительно, великое множество. Но главная среди них — магазин приложений, сравнимый по функционалу с AppStore и Google Play. Инженеры и дизайнеры пошли сложным, но единственно верным путем: они сконструировали среду, максимально дружелюбную к авторам разнообразного контента — и контент, разумеется, пошел. Сейчас на телевизорах можно сыграть и в Need for Speed, и в Call of Duty, и в Angry Birds... и это только начало.

Технология будет развиваться дальше. Уже сейчас самые дорогие модели телевизоров нового поколения оснащены встроенными камерами, распознают жесты и узнают голос хозяина. Kinect-лайт? Почему бы и нет, Samsung уже провел довольно шумную (и бестолковую, по правде сказать) рекламную кампанию своей версии Angry Birds, управляемой жестами. Кроме того, эти телевизоры оснащены специальными разъемами расширения, которые предполагают использовать для апгрейда существующих моделей, когда появятся новые — ничего не напоминает? Тот же Samsung недавно объявил о заключении договора с Gaikai, что позволит владельцам телевизоров этой марки в самом ближайшем будущем использовать этот облачный игровой сервис; нетрудно предположить, что его примеру вскоре последуют и другие производители.

Забавно, что угроза флагманам игропрома пришла с совершенно неожиданной стороны. Многие эксперты прочили смерть традиционному геймингу вследствие развития рынка мобильных устройств (в первую очередь от Apple, конечно), но никто и предположить не мог, что в атаку пойдут доступные развлекательные комбайны — настоящий антипод карманного компьютера. Разумеется, инженеры LG и Samsung не хотели бодаться с титанами — и уж точно они не хотели превращать свои телевизоры в игровые платформы. Сила нового вида бытовой аппаратуры (а в том, что это абсолютно новый вид, сомнений никаких) в том, что это абсолютно универсальное устройство, способное подстроиться под нужды каждого... и, как ни крути, именно этого свойства лишены консоли текущего поколения. Если «большая тройка» еще не начала нервничать, сейчас — самое время. **СИ**

SmartTV



Ностальгия по Metal Gear

Константин Говорун

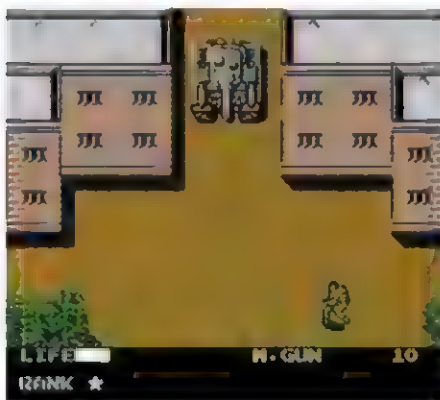
ТРАДИЦИОННО РЕТРО-ФОРМАТ ПОДРАЗУМЕВАЕТ ВЗГЛЯД НА КУЛЬТОВЫЕ ИГРЫ ПРОШЛОГО С ВЫСОТЫ НАСТОЯЩЕГО. СЕЙЧАС МЫ И ЗНАЕМ ГОРАЗДО БОЛЬШЕ, И МОЖЕМ ПОГОВОРИТЬ С АВТОРАМИ ШЕДЕВРОВ, И ОБСУДИТЬ ИХ ВКЛАД В ИСТОРИЮ ИНДУСТРИИ. НО ИНОГДА ОЧЕНЬ ХОЧЕТСЯ НАПИСАТЬ ТЕКСТ О ЛЮБИМЫХ ИГРАХ ОТВЛЕЧЕННО – КАК ЕСЛИ БЫ НИКАКИХ ИГРОЖУРСКИХ ИНСТРУМЕНТОВ У МЕНЯ В РУКАХ НЕ БЫЛО. НОСТАЛЬГИЯ, ВОСПОМИНАНИЯ В ЧИСТОМ ВИДЕ – КАК У ТЕХ ИЗ ВАС, КТО ТОЖЕ НАЧИНАЛ ИГРАТЬ ЛЕТ ДВАДЦАТЬ-ТРИДЦАТЬ НАЗАД



Впервые в жизни я увидел Metal Gear на NES в начале девяностых. Она сломала мои представления об играх быстро – буквально через два-три экрана – и без внешнего влияния экспертов или друзей. Серьезно, я понятия не имел о Хидео Кодзиме и жанре stealth action. Игровая пресса тогда сводилась к книжкам с советами по прохождению и чит-кодами. Metal Gear просто оказалась на очередном «желтеньком картридже» для «Денди», если не ошибаюсь, 4 in 1, который я выменял в ближайшем ларьке. Включил – и понеслось.

В Metal Gear меня убивали все кому не лень и быстро – и солдаты с автоматами, и злые собаки. Я погибал в самом начале и не понимал, что происходит. Серьезно, поначалу я считал Metal Gear замедленной и некрасивой версией Contra с видом сверху. Сама идея того, что от врагов нужно прятаться, а не бежать к ним с открытым забралом, казалась невозможной ересью. Ограниченные ресурсы – тоже в новинку. Как это – патронов меньше, чем врагов? Впрочем, я принял брошенный вызов, освоился в мире Metal Gear, научился ездить в кузове грузовика от локации к локации и отслеживать сектор обзора солдат. Но что делать дальше?

В Metal Gear пугала даже не столько свобода действий, сколько неопределенность намерений игры. Что авторы хотят от меня? Изучать мир? Но в Metal Gear не было лабиринта комнат, которые можно было бы последовательно изучить, механически обойдя каждый угол и ткнувшись в каждую стену. Чтобы получить доступ ко всем локациям здешнего мира, нужно было понять его логику и сделать что-то – например, связаться на определенной частоте с агентом под прикрытием. Возможно, я не был бы столь ошарашен, если был бы знаком с жанром RPG, но даже там есть определенные правила – вот вам город, вот NPC, вот квесты. В платформерах все еще проще: па-



даешь в пропасть – смерть, увидел монетку – подбери ее. В Metal Gear совершенно неочевидно, что можно делать, а что – нельзя или бесполезно. Например, мне совершенно вынесла механика «заблудиться в лесу».

Как вы, возможно, помните, в Metal Gear нет скроллинга изображения, а игровой мир поделен на «экраны». Ткнулся в край первого – перешел на второй, и так далее. В одной из зон героя предупреждают, что идти дальше без компаса бесполезно. Никто, впрочем, не мешает попросить, однако каждый новый экран оказывается лишь копией предыдущего. Я однажды убил час, кажется, пробуя идти дальше и дальше (напомню, мне было лет одиннадцать), но ничего не получалось. Повторяющаяся зона с лесом была устроена так, что «сверху» (на севере) был нормальный, уникальный экран, а вот если идти влево, вправо или вниз, то картинка оставалась прежней. Деревья, перекресток дорог – и до бесконечности.

Одно из самых ярких воспоминаний детства связано с этим лесом в Metal Gear. Я отчетливо помню, что однажды я шел и шел влево, пару раз экран оставался прежним, а на третий я оказался на новом, который прежде не видел. Он состоял из двух тропинок посреди леса. Нижняя, где я находился, заканчивалась тупиком. Верхняя вела к зданию, куда мне очень хотелось бы попасть. Тропинки никак не соединялись. Я интуитивно пошел направо, чтобы вернуться на соседний экран, а потом снова пойти налево в надежде выйти на верхнюю тропинку, однако этого здания там больше не было. Я так и не увидел его ни разу, хотя пытался повторить этот эксперимент часами. Может быть, все мне только приснилось? Сейчас страшно заходить на GameFAQs за ответом на этот вопрос.

Другое воспоминание, связанное с Metal Gear, – история о том, как я взломал игру. В ней была своеобразная система сейвов, через длинный пароль, в котором шифровалась информация о прогрессе в игре и предметах в инвентаре. Наверное, у меня еще тогда проявилась склонность к информатике, потому что я догадался сохранять, меняя всего лишь какой-то один параметр, и смотреть, какие символы и как меняются. Ничего сложного в системе не оказалось: поменял А на В или В на С – прибавил единичку к числу, например, рацийонов. И так со всем: и с патронами, и с квестовыми предметами (которые либо есть, либо их нет). Единственная защита (скорее от дурака, чем от хакера) – символ контрольной суммы в конце кода. К слову, ровно так же я потом ломал еще несколько игр, включая какой-то гоночный симулятор и action/RPG с длинным паролем на японском языке.

Трюк с паролем, пожалуй, стал и главной причиной, по которой я так и не прошел Metal Gear. Устав разбираться с тем, что нужно делать в начале игры, я перепрыгнул вперед, потом еще вперед, но и там находились свои точки фрустрации. Помню, что захожу в здание, а под героем проваливается пол, и наступает Game Over. Что делать – совершенно неясно. Максимальный запас патронов и рацийонов – не помощник. А вдруг проблема в том, что я неправильно взломал игру и теперь она непроходима? Так я и бросил Metal Gear. **СИ**

Fuck next-gen



Сергей Цилюрик

**НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ
НЕ ЗА ГОРАМИ. ВСЕ
ИДЕТ К ТОМУ, ЧТО ЧЕРЕЗ
ПАРУ ЛЕТ НА ПРИЛАВКИ
МАГАЗИНОВ С БОЛЬШОЙ
ПОМПОЙ ЛЯГУТ ЕЩЕ БОЛЕЕ
МОЩНЫЕ КОНСОЛИ ОТ SONY
И MICROSOFT (ИЛИ ХОТЯ БЫ
ОДНА ИЗ НИХ). ПО-МОЕМУ,
ЭТО ХУДШЕЕ, ЧТО ТОЛЬКО
МОЖЕТ СЛУЧИТЬСЯ.**



Эта колонка – не ответ на соседние размышления Виталия Гуза, а развернутый комментарий к содержанию рубрики Industry Talk в этом номере. То есть, я хочу сделать акцент не на рамках для творцов, а на банальном разнообразии, которого, по мнению Дэвида Кейджа и Виктора Антонова, так сильно не хватает – и этот дефицит, на мой взгляд, начался с приходом HD-консолей.

Но вот президент Ubisoft яро торопит приход следующего поколения. Не попавший в цитатник президент 2K Games утверждает, что для появления новых жанров нужен фотореализм (!), а в засилии экшенов и шутеров виновата неспособность нынешних консолей. Они оба не стесняются в этих речах использовать слово «творчество».

Я желаю им обоим подавиться их любимыми зелеными бумажками.

Это поколение консолей раздуло бюджеты игр до неприличных, астрономических сумм – а пропорционально росту затрат всегда идет снижение риска. Это видно невооруженным глазом: все AAA-релизы – максимально безопасные, рафинированные игры, пытающиеся угодить всем подряд. И дальше будет только хуже.

«Но это же AAA, – можно возразить. – Естественно, что они будут большими и дорогими. Как они мешают существованию игр среднего пошиба?» И тут я вас снова пошлю в цитатник, к Американу МакГи с его Alice: Madness Returns. Маркетинг решает всё, и большие издатели пиарят свои большие проекты крайне агрессивно. Массовый потребитель смотрит рекламу и послушно идет за своими «трем А». Ему, не играющему достаточно часто и увлеченно, хватит за глаза и всех этих высокобюджетных релизов, ему нет смысла обращать внимание на что-то средненькое. А геймеров по-настоящему увлеченных, следящих за трендами индустрии, отделяющих зерна от плевел – таких, как мы с вами – недостаточно много, чтобы окупать производство средних нишевых игр в нынешних условиях. Поэтому Sega и утащила многообещающую Valkyria Chronicles на портативки, где та бесславно померла.

Конечно же, особняком стоит Nintendo, смиренно предлагающая всем не гнаться за графикой, а пробовать новые вещи – даже на ее новой консоли, Wii U. Да вот только, судя по Wii, игры без графона может позволить себе лишь сама же Nintendo – остальным не видать таких же продаж как своих ушей.

Лет этак пять назад, приветствуя это поколение, я писал, что жду от него «честной» физики и большей интерактивности – но в итоге получил безжизненную заскриптованность всего и вся. Во времена PS2 никто даже и не подумывал пренебрежительно называть игры «кинцом», а сейчас из-за патологической линейности и засилия скриптов такого эпитета удостаивается все больше и больше игр.

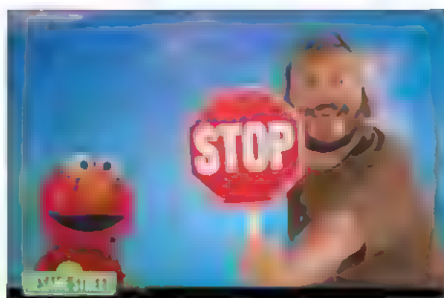
Хватит!

Я говорил это еще в начале поколения нынешнего: мощностей PS2, Xbox, GC и недалеко от них ушедшей Wii хватает, чтобы создать любую игру вообще. С тех пор как Shenmue и GTA3 подарили нам фриплей и открытый мир в игровой индустрии больше не происходило никаких качественных сдвигов. За все семь лет этого поколения консолей не появилось ни одной игры, которую нельзя было бы с ухудшением одной лишь графики запустить на «старье». Более того, можно утверждать обратное: ни на PS3, ни на Xbox 360 нет ничего, сравнимого по масштабам с Xenoblade Chronicles. Не потому, что технически это невозможно, а потому, что такие игры в HD делать экономически невыгодно. Именно поэтому и нужна была Wii.

В нынешнем поколении не было своей Katamari Damacy, оно не дало нам чудесных преобразований классических игровых сериалов а-ля Oscar of Time, Metroid Prime или GTA3. Самое смелое, на что способны разработчики сейчас, – это вернуть сериалы к истокам, как это случилось с Mortal Kombat, Deus Ex, Street Fighter. Игры стали дорогими, игры стали трусловыми. Сейчас никто не может себе позволить делать на консолях неординарные, авторские, неровные игры, как завещает Рон Гилберт. Кажется, последняя подобная игра, попавшаяся мне на глаза, – Deadly Premonition, разработка которой началась на PS2. Что очень показательно.

И пути назад нет. Никто не остановит прогресс, потому что прогресс помогает делать деньги. Производителям стиральных порошков приходится раз за разом выдумывать новые способы убеждения людей в том, что они могут сделать их белые рубашки еще белее (привет Эрику Хиршбергу из Activision!), а производителям видеоигр достаточно лишь помахать перед коллективным потребительским носом графоном – и тут же все ринутся покупать. Глубина геймплея массам не нужна – они падки на красивую обертку, на уловки маркетинга.

И вот она, картина современной индустрии. Богатенькие корпорации торопят ненужные перемены, обманная маркетингом публика бежит у них на поводу, а креативность отмирает за ненадобностью. Мне же все меньше и меньше хочется быть частью этого – заберите свои терафлопы, я хочу, чтобы игры, как раньше, могли удивлять! **СИ**



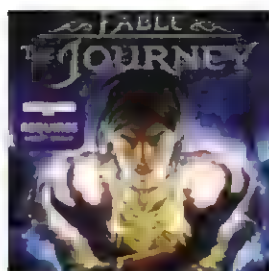


СЕНТЯБРЬ

4

ВТОРНИК

Fable: The Journey



XBOX 360



СЕНТЯБРЬ

7

ПЯТНИЦА

The Testament of Sherlock Holmes



Windows PS3 XBOX 360

СЕНТЯБРЬ

14

ПЯТНИЦА

NHL 13



PS3 XBOX 360

LittleBigPlanet



PS3

СЕНТЯБРЬ

28

ПЯТНИЦА

Family Guy
Back to the Multiverse



Windows PS3 XBOX 360

Tekken Tag Tournament 2



PS3 XBOX 360

One Piece: Pirate Warriors



PS3

СЕНТЯБРЬ

21

ПЯТНИЦА

Borderlands 2



Windows PS3 XBOX 360

СЕНТЯБРЬ

26

СРЕДА

Epic Mickey: The Power of Two



PS3 XBOX 360 Wii

FFA 13



Windows PS3 PS3 XBOX 360 Wii 3DS PSP PSV

Way of the Samurai 4



PS3

nazuma Eleven Strikers



PS3

Релизы

ВО ЧТО ИГРАТЬ В БЛИЖАЙШИЕ МЕСЯЦЫ

Mugen Souls



PS3

Rocksmith



PS3, Xbox 360

War of the Roses



Windows

2

ВТОРНИК

Resident Evil 6



PS3, Xbox 360

5

ПЯТНИЦА

Dragon Ball Z for Kinect



Xbox 360

ОКТАБРЕ

12

ПЯТНИЦА

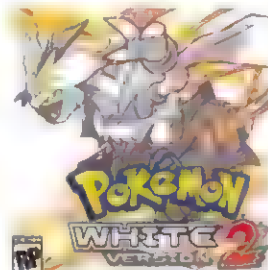
Dishonored



Windows, PS3, Xbox 360

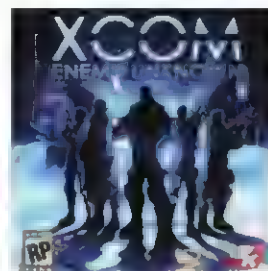


Pokemon Black /White 2



DS

XCOM: Enemy Unknown



Windows, PS3, Xbox 360



Dragon Ball Z

Dragon Ball Z for Kinect
Dragon Ball Z for Kinect
Dragon Ball Z for Kinect
Dragon Ball Z for Kinect
Dragon Ball Z for Kinect
Dragon Ball Z for Kinect
Dragon Ball Z for Kinect
Dragon Ball Z for Kinect
Dragon Ball Z for Kinect
Dragon Ball Z for Kinect

ОКТАБРЕ

19

ПЯТНИЦА

007 Legends



Windows, PS3, Xbox 360

Doom 3 BFG Edition



Windows, PS3, Xbox 360

23

ВТОРНИК

Forza Horizon



Xbox 360

14

ПЯТНИЦА

Tekken Tag Tournament 2

Платформа: Xbox 360, PS3

Жанр: Боевик

Зарубежный издатель: Namco Bando

Российский издатель, дистрибьютор:

«1С-СофтКлуб»

Разработчик: Namco Bando

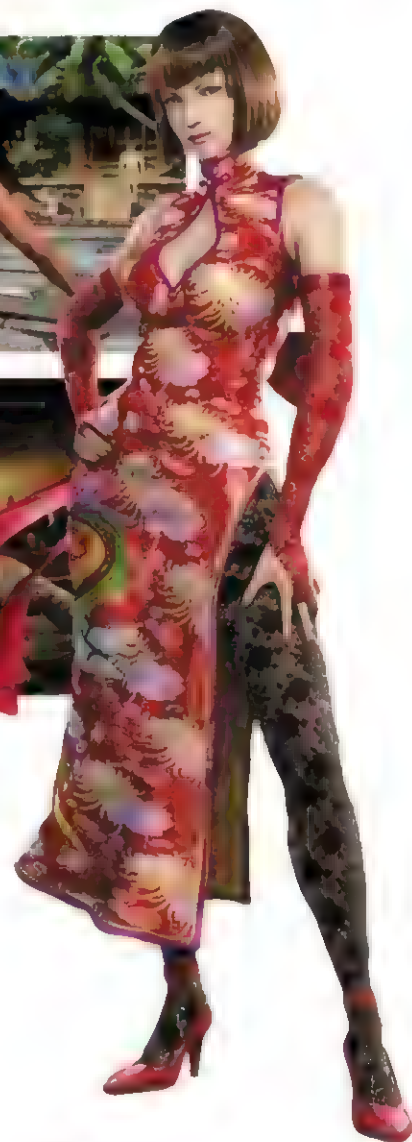
Страна происхождения: Япония

НЕ ХОЧЕТСЯ ЕЩЕ РАЗ УПОМИНАТЬ НЕПОНЯТНУЮ МАРКЕТИНГОВУЮ ПОЛИТИКУ NAMCO BANDAI, НО КУДА ДЕВАТЬСЯ: ЕСЛИ ПОСЛЕ Е3 КТО-НИБУДЬ И ВЫНЕС ИНТЕРЕСНЫЕ ФАКТЫ О TEKKEN TAG TOURNAMENT 2, ТО ПОЧТИ НАВЕРНЯКА ВСЕ ОНИ ТАК ИЛИ ИНАЧЕ ЗАТРАГИВАЮТ ТЕМУ СНУП ДОГГА. ОН ЗАПИСАЛ ПЕСНЮ И СНЯЛ КЛИП ПРО ЛЮБОВЬ К ТЕККЕН, А В ИГРЕ ТЕПЕРЬ ЕСТЬ ОН, В ОКРУЖЕНИИ ДЕВУШЕК ВОССЕДАЮЩИЙ НА ТРОНЕ НА ОДНОЙ ИЗ АРЕН. ПРЕКРАСНО, КОНЕЧНО, ЕЩЕ РАЗ УЗНАТЬ О ШИРОКОМ КРУГОЗОРЕ СОРОКАЛЕТНЕГО ИСПОЛНИТЕЛЯ, УЖЕ УСПЕШЕГО СМУТИТЬ ПУБЛИКУ ПОРНОГРАФИЧЕСКИМИ ФИЛЬМАМИ И РАДОНДНЫМИ ПРИЗНАНИЯМИ В ЛЮБВИ ВООБЩЕ ВСЕМУ – ИЗ ПОСЛЕДНЕГО ПОЧЕМУ-ТО ВСПОМИНАЕТСЯ КЛИП И ПЕСНЯ ПРО СОКИ СТЭКХАУС ИЗ TRUE BLOOD. НО КАК ЭТО СДЕЛАЕТ ТЕККЕН TAG TOURNAMENT 2 ЛУЧШЕ, И СДЕЛАЕТ ЛИ, И ВОЗМОЖНО ЛИ ЭТО ВООБЩЕ – БОЛЬШОЙ ВОПРОС.



Я не фанат трехмерных файтингов, но Tekken – это случай особый. Тут примешивается ностальгия по выпускам для PS one, которые проходились по большей части ради красивых заставок и интересных персонажей. Так вот, сюжетный режим в сиквеле будет, но не каноничный, а список действующих лиц насчитывает аж пятьдесят имен. Ростер пополнили бойцы из дополнения для аркадной версии, получившего название Ultimate. Кацухиро Харада, в этом году обещавший посетить выставку «Игромир» (еще бы он этого не сделал – маниакальная любовь российских геймеров к Tekken не находит убедительного объяснения, и этим надо уметь пользоваться), уже успел пожаловаться на избалованную фанбазу. Дескать, говоришь им, что вот представлены новые бойцы, а им все мало – хотят одного, второго, третьего и ноют, ноют. А чего ноют-то, не весь ведь ростер раскрыли? Или вот с помощником Хейхати – голос для озвучения, мол, не тот. А как найти «тот», если актер умер? В общем, без скандалов и интриг не обошлось.

На самой Е3 у меня не было достаточно времени, чтобы вдоволь наиграться в Tekken Tag Tournament 2. А когда свободная минутка все-таки выдалась, то я оказался на стенде Microsoft, и там демо-юниты не были снабжены аркадными стиками – приходилось играть с джойпада, что непривычно. Ну, и ладно: боевая система настолько же глубокая и многогранная, насколько дикая и непредсказуемая. Любоваться на тех или иных бойцов времени не было, потому что сложно было контролировать ситуацию и освоиться с tag-механикой – непривычной после SFxT, и это все равно не комплимент последнему. Но что я могу сказать точно: FF+4 Анны снимает 40% линейки жизни противника во всех без исключения случаях попадания. То есть, после того, как Андрей Загудаев (сейчас главный редактор игрового сайта, а в прошлом – автор «Страны Игр») отчаянно мэшил два раунда и, сам тому не веря, побеждал, его разочарованию не было предела: один удар, три попадания, смерть, и черт знает, что делать. Но слышим это на выставочную суматоху. Финальную версию все равно куплю. Да, ради персонажей. **СИ**



ФАКТЫ

Кацухиро Харада, во время массового рейджа на DLC в Street Fighter x Tekken, как-то выступил на белом коне. Дескать, ну, мы так делать не будем, у нас таких DLC точно не встретится. Вместо этого, как выяснилось позже, будет много купальников.



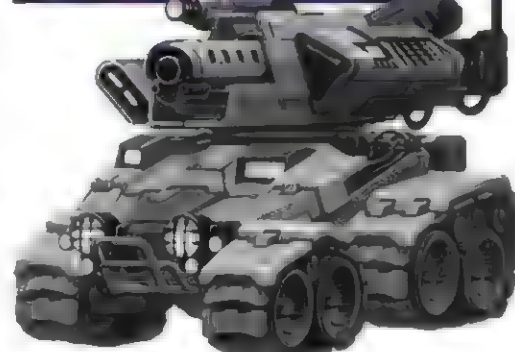
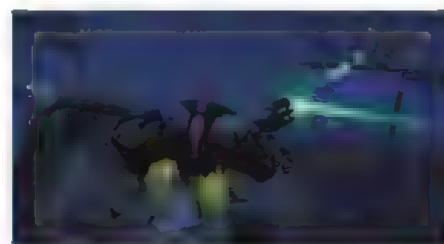
12

ПЯТНИЦА

XCOM: Enemy Unknown

Платформа: Windows, Xbox 360, PS3
 Жанр: strategy turn-based
 Зарубежный издатель: 2K Games
 Российский издатель: дистрибутор
 «1С-СофтКлуб»
 Разработчик: Firaxis Games
 Страна происхождения: США

Я НЕ ДОВЕРЯЮ СИДУ МЕЙЕРУ. ОН, БЕЗУСЛОВНО, НА САМОМ ВЕРХУ СПИСКА ОТЦОВ-ОСНОВАТЕЛЕЙ, НО ЕГО ХИТРЫЙ – ВЕРОЯТНО, РАСОВЫЙ – ТРЕЙТ ПОЗВОЛЯЕТ ЕМУ АДАПТИРОВАТЬСЯ К ЛЮБОЙ СИТУАЦИИ И ПРОДАВАТЬ СВОЙ БРЕНД ПОД ЛЮБОЙ ТРЕНД. МОЖНО КАК-НИБУДЬ ПЕРЕЖИТЬ ВОИНСТВЕННОЕ ВТОРЖЕНИЕ CIVILIZATION В ГРАНИЦЫ СОСЕДНИХ ЖАНРОВ, ВНЕДРЕНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ DANCE-DANCE REVOLUTION В ОКАЗУАЛЕННУЮ PIRATES!, ЧУДЕСНОЕ ВЫМОРАЖИВАНИЕ COLONIZATION С ПОСЛЕДУЮЩИМ ЗАМОРАЖИВАНИЕМ ОБРАТНО, НЕ ГОВОРЯ УЖЕ ПРО ЗАПИХИВАНИЕ СВОЕГО ИМЕНИ В ТЕ ИГРЫ, В КОТОРЫХ САМ СИД СКРОМНО ЧИСЛИТСЯ МЛАДШИМ ДИЗАЙНЕРОМ (САМОМУ-ТО СЛАБО АЛЬФУ ЦЕНТАВРА ПЕРЕЗАПУСТИТЬ!). НО ТЕПЕРЬ ОН ДОБРАЛСЯ И ДО ЧУЖОГО НАСЛЕДИЯ, И Я НЕ ЗНАЮ, КАК К ЭТОМУ ПРАВИЛЬНО ОТНЕСТИСЬ.



Спасибо, конечно, что не Sid Meier's XCOM – думаю, тут вспил бы и уравновешенный британец Джулиан Голлоп, автор первой и третьей частей сериала, самых инновационных и каноничных. Едва отравившая диктофоны молодая игропресса изумляется от строчек пресс-релиза: «В нашей игре будет и сам Сид Мейер!» и задается глупыми вопросами, хотя еще при показе ролика на E3 один из дизайнеров игры объяснял присутствие начальства тем, что это, по их мнению, лучшая кандидатура для очеловечивания tutorials Юнцы! В первой XCOM tutorials не было вообще (зато было приличное бумажное руководство, ну, так тогда принято было).

Мое предвзятое отношение к самопровозглашенному творцу спроецировалось и на саму игру. Я посетил презентацию, устроенную компанией «1С-СофтКлуб» в московском кинотеатре «Фитиль», и одним из первых журналистов в мире опробовал стартовую миссию. Не хочу сейчас вдаваться в детали, но ощущение было такое, что в Firaxis Games перво-наперво составили дизайн-документ той самой XCOM (в Европе

она называлась UFO: Enemy Unknown; из этого гибрида и взялось имя для перезапуска). Ответственные лица прочитали получившееся и приняли решение сократить список фишек вдвое. Я могу их понять – двадцать лет назад нужно было потратить довольно много времени, чтобы вникнуть во все аспекты игры, причем какая-то часть могла легко оказаться за бортом. Я летал на Кидонию (не Сайдонию!) дважды, но ни разу не брал с собой псиоников – ну вот просто потому, что предпочитал работать руками, а не головой. В новой XCOM, очевидно, игроку не позволят упустить ни капли.

И тем не менее, я ее жду. Она может оказаться упрощенной (высадки нет вообще, бойцы сразу оказываются на поверхности), ограниченной (вместо гибких очков действия – два действия вообще), некрасивой (в «Фитиль» привезли билд с поразительно низкополигональными моделями), эпатажной (первые же минуты игра показывает труп с вывернутыми кишками и разлетающиеся мозги) и вообще типичным детищем Сида Мейера. Но у нас уже который год длится неурожай походных тактических игр на PC, так что я буду ждать, буду играть и буду честно делиться своим абсолютно предвзятым мнением. **СИ**

Royal Quest

КАТАУРИ INTERACTIVE – НЕ ТА КОМАНДА, ЧЕЙ ПОЛЕТ МЫСЛИ ЛЕГКО ПРЕДУГАДАТЬ. ПОМНИТСЯ, МЫ НЕМАЛО УДИВЛЯЛИСЬ, УВИДЕВ «ЛЕГЕНДУ О РЫЦАРЕ», ВЕДЬ ОНА ОКАЗАЛАСЬ СОВЕРШЕННО НЕПОХОЖЕЙ НА «КОСМИЧЕСКИХ РЕЙНДЖЕРОВ». САМОЕ ВРЕМЯ ПОРАЗИТЬСЯ ЕЩЕ РАЗ, ВЕДЬ ТЕПЕРЬ СТУДИЯ ОТПРАВИЛАСЬ ПОКОРЯТЬ ОНЛАЙН!

Платформа: Windows Жанр: role-playing MMO fanta... За рубежом издатель: ... Российский издатель: ...
Разработчик: Katauri Interactive Страна происхождения: Россия

Royal Quest с первых секунд вызовет стойкое чувство déjà vu у поклонников Билла Гилберта и принцессы Амели. Тот же графический стиль: сделанные в ярких красках локации, узнаваемый вид валяющихся на земле предметов, с любовью прорисованные монстры. Та же неуловимо напоминающая прошлые творения Katauri Interactive музыка, совершенно не раздражающая и легко запоминающаяся. Те же с юмором прописанные квесты, с их отсылками к массовой культуре и неожиданной расшифровкой крылатых выражений. Неужели те же яйца, вид сбоку? Как бы не так. Это – самая настоящая MMORPG. Наследница Ragnarok Online, между прочим.

О последнем создатели говорят совершенно открыто – они хотят сделать замену онлайн-игре, запомнившейся столь многим. Фанаты узнают немало знакомых черт – собирающие разбросанный по карте лут росинки (в прошлом поринги), развезжающие на боевых птицах воины, воскрешающие убитых девушки-инфанты, вставающие в предметы карты... Поверьте, это далеко не все общие черты с MMORPG десятилетней давности. Но и их достаточно, чтобы привлечь внимание фанатов.

Впрочем, не будем сгоряча лепить к Royal Quest слово «клон». Игре есть чем удивить любителей жанра. Взять хотя бы отсутствие лека-

рей. Мы как-то привыкли, что в партии просто обязан быть «хилер», но здесь его днем с огнем не сыщешь. Просто потому, что каждый класс умеет худо-бедно лечить. Становитесь в спокойном месте и оказываете себе первую помощь. Пять-шесть секунд, и персонаж готов к новым подвигам во славу своего владельца. Подход необычный, но имеющий право на жизнь. Ведь если у конкурентов присутствие в отряде медика было практически обязательным, то в Royal Quest раз и навсегда зарезервированного под доктора места в группе нет. Кого хотите, того и берите с собой, все классы одинаково хороши. Ну, или почти одинаково – пока идет открытое бета-тестирование, и баланс еще выверен не до конца.

Кто же в составе великолепного квартета, отправляющегося на поиски приключений в новой MMORPG? Знакомьтесь: мечник, лучник, маг и вор. Описывать каждого по отдельности нет смысла – все равно после 20-го уровня, пройдя несложный квест, вы изучите специализацию. Скажем, мечники делятся на крестоносцев и рыцарей тьмы. Выберите путь Света – будете лучше лечить себя и научитесь бороться с нежитью. Отправитесь по кривой дорожке Тьмы – приобретете зачатки вампирских способностей и «подружитесь» с той же нежитью. Другой пример – маги, которые подразделяются на волшебников (предпочитающих стихийные заклинания) и чернокнижников (обо-

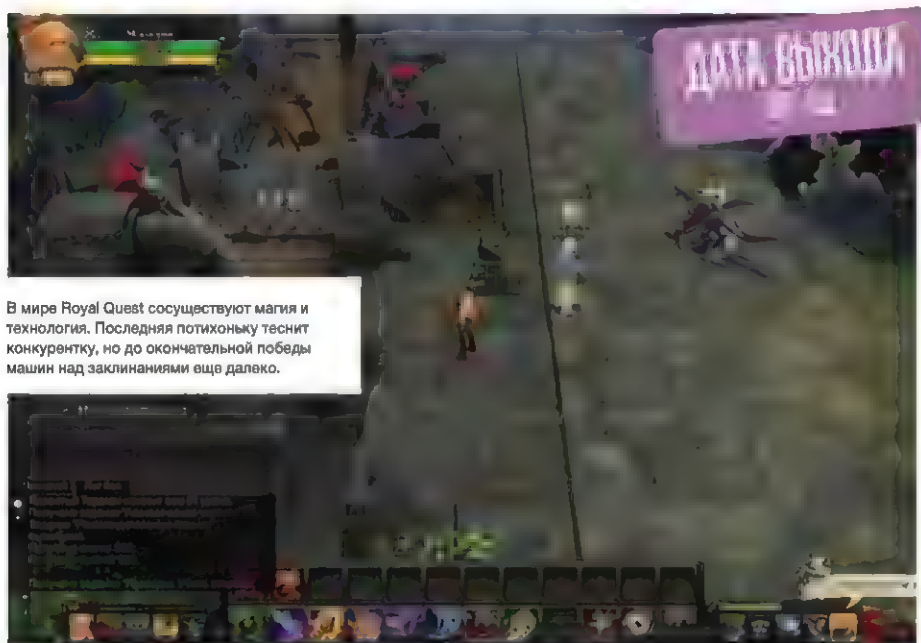


▲ Знакомьтесь: гнусмас. То ли аналог муравьяда, то ли потомок помеси ежа с гусем. Оригинальные монстры в игре соседствуют с самыми обычными волками и кабанями.

жающих заклать хаоса). Само собой, каждая специализация предложит свой набор навыков, и еще немало копий будет сломано на форумах в поисках идеальных билдов.

А зачем нам идеальный билд? Правильно, чтобы выйти прогуляться на просторы мира и не умереть сразу же за городскими воротами. Как и ее идейная вдохновительница Ragnarok Online, Royal Quest построена на гринде – уничтожении сотен мобов. На это прямым текстом указывают задания (порой доходит до абсурдных вариантов – в стиле «убей сотню тараканов, да не любых, а определенного типа»). На это намекает доска объявлений, предлагающая награды за огромные пачки однотипного лута. Правда, есть способ прокататься быстрее – здесь полным-полно квестов с неплохими наградами. Стоит начать выполнять их, и уровни будут расти как на дрожжах. Знай успевай прокачивать характеристики (набор коих вполне стандартен) да изучать новые таланты.

Рекомендую, кстати, внимательно читать описания миссий. Практической пользы от этого нет (почти все они делятся на два стандартных типа: «сходи туда» или «убей их»). Зато удо-



В мире Royal Quest сосуществуют магия и технология. Последняя потихоньку теснит конкурентку, но до окончательной победы машин над заклинаниями еще далеко.

И ОГОНЬ, И ВОДА

Привязав к оружию какой-нибудь элемент, вы получите бонус к уро-ну против монстров, связанных с элементом противоположным. Так, «огненное» ружье отлично бьет «земляных» врагов. А «водяной» меч прекрасно расправляется уже с «огненными» противниками. Естественно, выгодно качаться на тех зверушках/гуманоидах/роботах, чья стихия проигрывает выбранной вами «пушке». И на всякий случай носить с собой запасное оружие – а то еще напорется на врага, у которого защита от выбранного вами элемента, придется срочно сматывать удочки с поля боя. А так быстро поменяете копье, и уносить на щите будут уже неприятеля.



вольствие от текстов получаешь немало. Мы узнаем, что это за организация «Зеленый шум» и почему говорят «канцелярские крысы». Попадёмся в сети ловкого мошенника и станем мальчиком (или девочкой) на побегушках у трактирщицы с командным голосом. Общаться можно и с рядовыми жителями захудалой деревушки, во всяком случае, с некоторыми. Хотя отнюдь не все горят желанием тратить время на бесполезные разговоры. Забавно иногда услышать в ответ на стандартное: «Можно задать вам несколько вопросов?» категорическое «Нельзя!». Ну, не в духе сегодня NPC, не в духе. Вернитесь к нему через пяток уровней, не исключено, что у него найдется для вас работенка.

Одна беда – тексты еще править и править. В них уйма опечаток а ля «физическая» или «в разу проще». Надеюсь, к релизу «детские» ошибки уйдут в прошлое, хотя понятно, что Katura и без этого есть чем заняться. Например, PvP-контентом, вершина которого – баталии за разбросанные по разным картам замки. Крепость – это не просто стены с башнями и воротами, но еще и источник ценных ресурсов. Контролирующей ее гильдии достанутся самые разные награды – от банальных налогов до доступа к уникальному подземелью. С уникальными вещичками, разумеется, так что баталии за право владения ключевыми замками развернутся нешуточные.

Конечно, вступать в какие-то объединения необязательно, прокачаться до максимального уровня реально и в одиночку. Но лучше так не делать – PvE-контент обещают постоянно

обновлять, а ходить в гости к очередному Деструктору, угрожающему миру и спокойствию Ауры, одному явно небезопасно.

Чихнуть не успеете, как возродитесь у инфанты с сопутствующими штрафами за смерть.

Срок действия штрафов можно и сократить, для чего придется приобрести премиум-аккаунт. Вместе с ним полагаются и другие бонусы – увеличенный шанс выпадения предметов и ускорение набора опыта, например. Радует, что вкладывать для этого реальные деньги необязательно – на рыночной площади попадаются

▲ Печально, но ключи от сундуков, расставленных по локациям, надо покупать в игровом магазине.

► Бежит-бежит снайпер, а потом раз – и оставляет за собой мину. Ой, не понравится это тому, кто на нее наступит.

ROYAL QUEST ВЫЗОВЕТ СТОЙКОЕ ЧУВСТВО DÉJÀ VU Ч ПОКЛОННИКОВ БИЛЛА ГИЛБЕРТА И ПРИНЦЕССЫ АМЕЛИ.

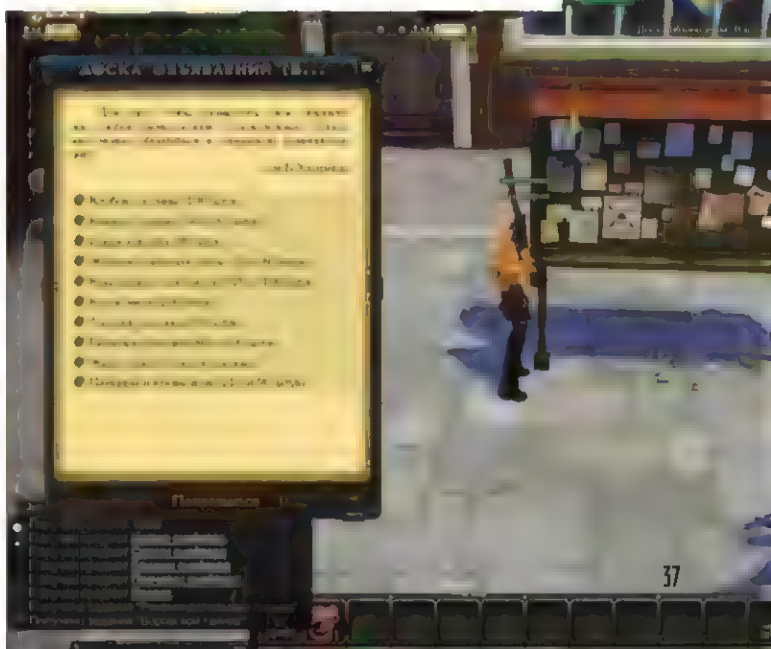
торговцы, перепродающие купленные за рубли предметы. Весьма демократичный подход: хотите – качайтесь сутками и

покупайте за деньги от продажи лута премиум, не хотите тратить время – открывайте кошелек и отправляйтесь к разработчикам за покупками. Эдакая «free-to-play с человеческим лицом». Только бы Katura сохранила это самое лицо, не превратив Royal Quest в MMORPG-пылесос для выкачивания денег из карманов доверчивых геймеров. **СИ**



Рыночная площадь. Даже на стадии ОБТ здесь яблоку негде упасть.

Пойти выбивать мясо или гусениц? Выбор делать все равно придется – рюкзак-то не резиновый. Если не оплатить дополнительные места, конечно.





Medal of Honor: Warfighter

Платформы: PlayStation 3, Xbox 360, Windows. Зарубежный издатель: Electronic Arts. Российский дистрибьютор: Блицвоин. Wb.
Разработчик: Danger Close Games. Мультиплеер: vs, online. Страна происхождения: США.

КАТА Выход:
31.08.11

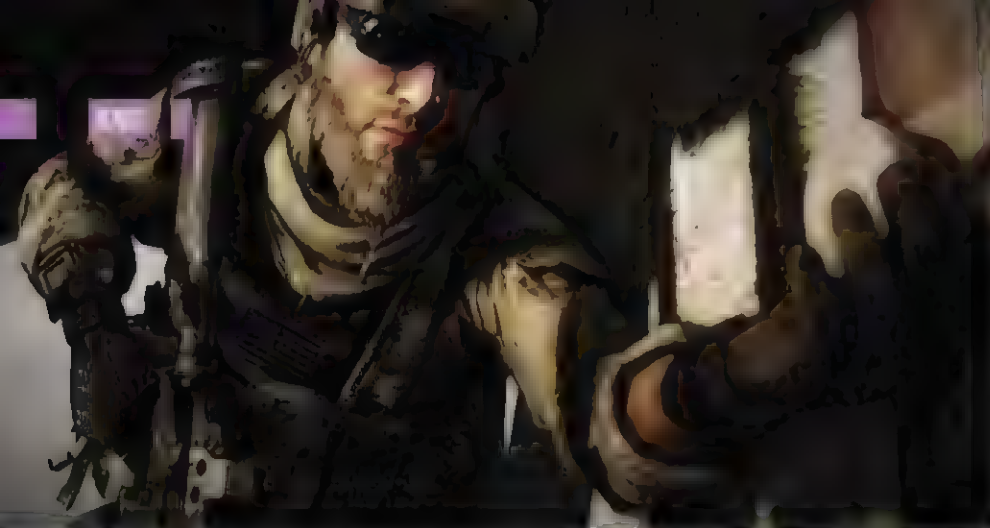
АНАЛИТИКИ ГОВОРЯТ: ИНТЕРЕС К ЖАНРУ В ЦЕЛОМ И МИЛИТАРИ-ШУТЕРАМ В ЧАСТНОСТИ ПАДАЕТ, СОСТЯЗАТЬСЯ С ACTIVISION ПО ОХВАТУ АУДИТОРИИ НЕВОЗМОЖНО, НОВЫХ ГЕРОЕВ НЕ БУДЕТ, ВЫЖИВУТ НЕ СИЛЬНЕЙШИЕ – ПРОСТО ОСТАНЕТСЯ ВСЕГО ОДИН. ЭТИМ УВЕЩЕВАНИЯМ ЛЕГКО ПОВЕРИТЬ. ВСПОМНИВ ПРОШЛОГОДНИЙ MEDAL OF HONOR, КОТОРЫЙ ЗАТЕРЯЛСЯ МЕЖДУ СТАРЫМ И НОВЫМ ВЫПУСКАМИ BATTLEFIELD, ВОЗРАЖЕНИЯ ОТПАДУТ КАК-ТО САМИ СОБОЙ. НО НИ О ЧЕМ ИЗ ЭТОГО Я НЕ ДУМАЛ, КОГДА ПЕРЕХОДИЛ ДОРОГУ В ГОРОДЕ ГИЛФОРДЕ, ГРАФСТВО СУРРЕЙ, НАПРАВЛЯЯСЬ В БРИТАНСКИЙ ОФИС КОМПАНИИ ELECTRONIC ARTS, ЧТОБЫ ЗА СЛЕДУЮЩИЕ ПОЛТОРА ЧАСА ВЫСЛУШАТЬ ИНФОРМАЦИОННЫЙ МАКСИМУМ О НОВОМ ВЫПУСКЕ ПРОСЛАВЛЕННОГО СЕРИАЛА, ПОИГРАТЬ САМОМУ В ЕЩЕ НИКОМУ НЕ ПОКАЗАННЫЙ ЭПИЗОД И РАССПРОСИТЬ РАЗРАБОТЧИКОВ О САМОМ ВАЖНОМ. ИХ, РАЗРАБОТЧИКОВ, ЧТО ТАМ ДУМАЮТ ДОМОРОЩЕННЫЕ АНАЛИТИКИ, ВОЛНУЕТ МАЛО.



Д

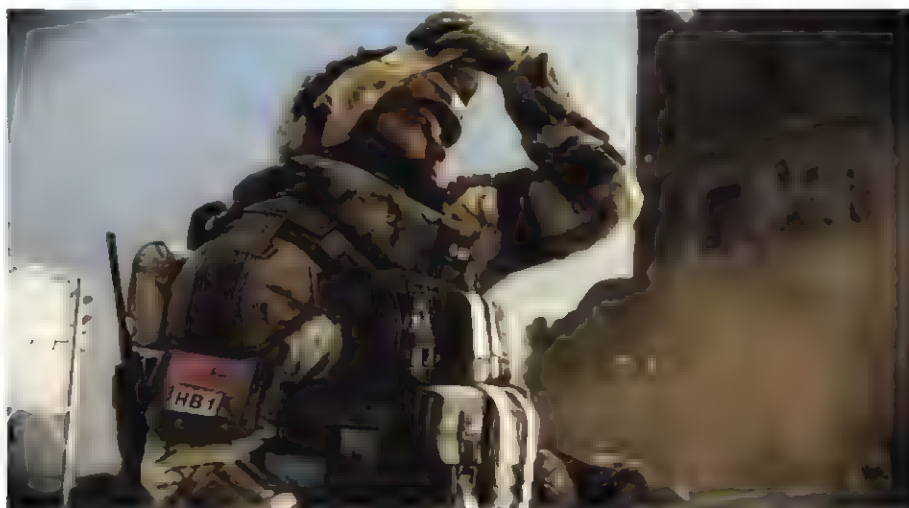
жамаат Аш-Шабааб, Народное Движение Сопротивления в Стране Двух Государств, – это группа сомалийских исламистов, известная за пределами родной страны как «пираты», часто похищающие людей» (для тех, кто не понял шутку, придумали серию South Park как раз про них). В этом году группировка, насчитывающая более 14 000 членов, провела слияние с Аль-Каидой. Штурм «пиратского города» Аш-Шабааба, показанный в одном из трейлеров Medal of Honor Warfighter, действительно планировался правительством США, но был отменен. Этому предшествовали события 2009 года, когда сомалийские пираты взяли в заложники капитана грузового судна США; судно было взято штурмом, снайпер убил трех пиратов, капитан был спасен. Никакие войска – кроме кенийских и собственно сомалийских в 2011 году – уничтожить Аш-Шабааб, на самом деле, не пытались, и этот эпизод в Warfighter чистый вымысел или, цитируя разработчиков, what if сценарий для тех, кто такие истории любит. Признаться, я обычно от подобных рассказов не в восторге, но пятиминутное объяснение одного из разработчиков перед началом миссии воодушевило и заставило прове-

СТОИЛО ОТОРВАТЬСЯ ОТ ОТРЯДА И ВЫСУНУТЬСЯ ТАМ, ГДЕ БОРОДАЧ СКАЗАЛ ЭТОГО НЕ ДЕЛАТЬ, КАК О ГОЛОВУ ЗАСТУЧАЛИ ПУЛИ. ОХ, УЖ ЭТОТ РЕАЛИЗМ!



4 Самый волнующий момент во far: бородач с обложки оригинальной игры пробует открыть дверь; и поверьте, это большое разочарование, если она окажется не запертой.

7 Warfighter рассказывает историю людей, каждый день рискующих жизнью, чтобы сдерживать угрозу со стороны террористов.



ПРЕДСТАВЛЕННЫЙ ЭПИЗОД НУЖЕН ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО РАДИ ДЕМОНСТРАЦИИ ВОЗМОЖНОСТЕЙ ДВИЖКА, А ТАКЖЕ ПОКАЗА САМИХ ПЕРЕСТРЕЛОК.

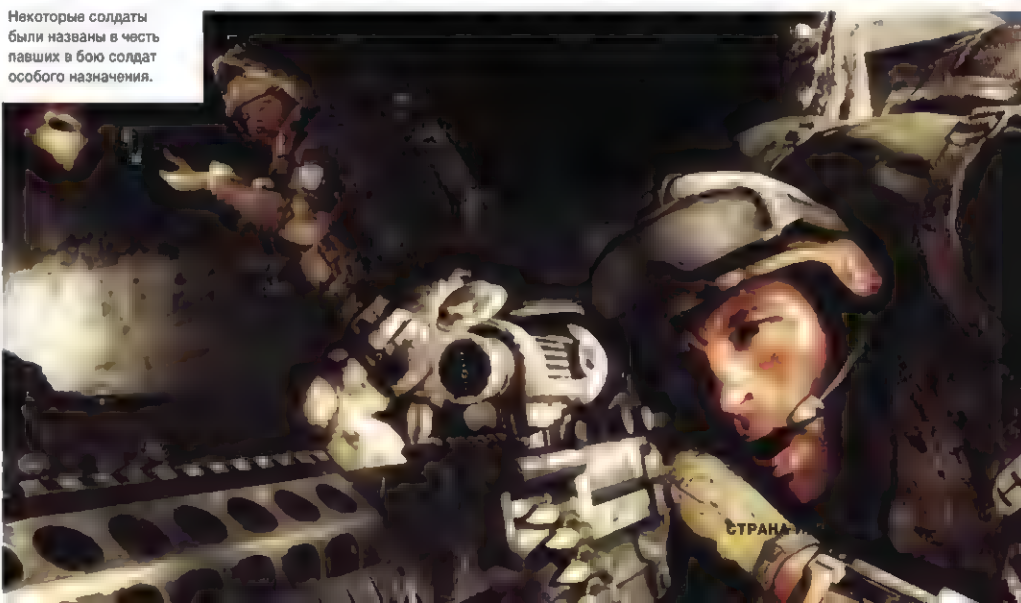
сти потом несколько часов за изучением статей по теме, а главное – настроило на нужный лад и прибавило мотивации. Вот он какой, новый Medal of Honor! Сложнее, чем просто шутер.

«Вы играли в предыдущие выпуски Medal of Honor?» – спрашивают меня чуть ли не с порога. Улавливаю подвох в вопросе и отвечаю, что знаком с сериалом еще по выпускам для PS one – собственно, единственным шутерам про Вторую мировую, которые я искренне люблю и храню в личной коллекции. Присутствующие кажутся удивленными, но мгновение – и сразу переходят к повестке дня. «Значит, вы играли в предыдущую часть сериала и все понимаете. А на E3 игру видели?» – не унимаются хозяева офиса. Киваю и вспоминаю эпизод в стиле тысячи и одного шутера от первого лица, который совершенно внезапно превратился в волнующий эксклюзив с риском высунуть голову из укрытия. Ну, то есть, там совершенно точно куда-то стреляли и что-то взрывали – это я помню.

На самом деле, после не совсем понятного эпизода про джунгли и последствий урагана, показанного во время анонса Warfighter, перестрелки в Сомали смотрятся, как минимум, знакомо. На экране несколько спецназовцев

пробираются вперед, стоя по колено в воде. Деревянные заграждения разлетаются в щепки, запомнившийся по предыдущему выпуску бородач что-то кричит, но совершенно ничего невозможно разобрать. Описывать показанный на E3 эпизод дальше смысла мало – его все видели. Но что случилось после взрыва? На самом деле, почти все то же самое – подконтрольный солдатик встает на ноги, подходит к двери и как-то сам прислоняется к стене справа. Все тот же бородач аккуратно подкрадывается к ручке, крутит ее туда-сюда и сообщает: «Закрывается». Я вопросительно поднимаю взгляд, мол, что это сейчас такое произошло. Разработчик смеется: «Это профессиональная телепатия! На самом деле, мы еще не всю анимацию записали, и как раз сейчас доделываем

Некоторые солдаты были названы в честь павших в бою солдат особого назначения.



синхронизацию речи, поэтому в этом билде ваши напарники могут переговариваться, не раскрывая рта. Давайте думать, что они понимают друг друга с четверти слова».

Меня сразу предупредили, что представленный эпизод нужен исключительно ради демонстрации возможностей движка, а также показа боевых ситуаций и самих перестрелок – как они «чувствуются», насколько отличаются от того, что мы видели раньше. Уже после этого провели подробный инструктаж касательно сюжета и того, какой месседж хотят донести разработчики и что хотят своей игрой сказать. Смысл в том, что хотя в Warfighter культивируется то же самое командно-тактическое настроение, это отнюдь не «просто еще один зрелищный боевик про взрывы и все остальное» – пускай они, чего скрывать, тоже есть, даже несмотря на то, что ни разу ни одна машина с установленной на ней пулеметом не взлетела на воздух после того, как под нее закатилась граната и оглушила всех присутствующих. Вернее, он зрелищный, но местами – в каких-то моментах, где нужно щелкнуть пальцами и как-то снять напряжение игрока. При этом большую часть времени команда не несется вперед сломя голову, не перескакивает с танка на гаубицы, а медленно и методично устраняет всех, кто оказывает сопротивление. И ситуации в игре спланированы таким образом, чтобы нельзя было выскочить на дорогу и как герой какого-нибудь не самого увлекательного кино, крича в небо и поливая свинцом все вокруг, положить сотню вражеских солдат. Хотя пару раз за время прохождения показанного эпизода у меня это желание возникало, первой же попытки оказалось достаточно – стоило оторваться от отряда и высунуть голову там, где бородач сказал этого не делать, как о голову застучали пули (ох, уж этот реализм!), перед глазами потемнело и сидящий рядом разработчик хихикнул, поспешив скрыть улыбку. Потом все-таки сказал: «Я же предупреждал – слушайте, что вам говорят товарищи, один в поле не воин. Если бы во время реальных боевых операций все было бы так просто, как вы себе это представляете, думаете, стали бы люди уделять этому так много внимания? То-то же».

Мне же хотелось попробовать все: вот в трейлере показывали, как взламывают двери, один раз уже получилось, хочется снова. Я нетерпеливо ерзаю на стуле и в конце концов спрашиваю, будут ли еще такие сцены. «С дверьми? Да!» На экране, между тем, жаркая перестрелка: противник занял позиции в до-

ме напротив, а внизу установил пулемет. Никто из отряда не может спуститься вниз – там шквальный огонь, подкашивает моментально. Противник между тем активно обороняется; напарники что-то кричат, но невозможно ничего разобрать – все шумит, гремит, еле успеваешь спрятаться под подоконником и перевести дыхание. Ситуация сложная; никто вроде бы не чувствует себя супергероем и не пытается спасти положение. Я делаю отчаянный рывок – бросаю гранату в окно здания напротив, и за те несколько секунд, во время которых вооруженные исламисты разбегаются кто куда, высываюсь из окна и высаживаю все обойму в засевшего за пулеметом гада. Ему на смену тут же бегут другие, но в этот момент в дело вступают помощники: один открывает огонь по опомнившимся противникам, другой уже спустился вниз и удерживает позицию.

▼ Многие события в игре основаны на реальных, однако миссий в Сирии и Ливии не будет.

Красивейшие авиаудары по укреплениям противников? Видели.



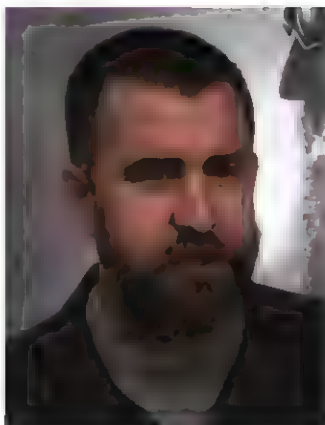
ХОТЯ В WARFIGHTER КУЛЬТИВИРУЕТСЯ ТО ЖЕ САМОЕ КОМАНДНО-ТАКТИЧЕСКОЕ НАСТРОЕНИЕ, ЭТО ОТНЮДЬ НЕ «ПРОСТО ЕЩЕ ОДИН ЗРЕЛИЩНЫЙ БОЕВИК ПРО ВЗРЫВЫ И ВСЕ ОСТАЛЬНОЕ».

живаешь позицию. Я перевожу дыхание. Часто бывает, что в пресс-версии просто нельзя умереть, но разработчики об этом не рассказывают до последнего момента – просто сидят и смотрят, как ты играешь. Для них ведь это еще и важный процесс, после которого нужно получить фидбэк. И в эти моменты нервничаешь особенно сильно: лажать-то не хочется, особенно перед теми, кто эту игру сделал и, наверное, с закрытыми глазами проходит эпизод, который тебе по непривычке кажется слишком сложным.

Поздравив себя с победой, с разбега и в подкате добираюсь до ближайшего члена отряда, чтобы попросить дополнительные патроны. Почему-то у героя они кончаются очень быстро, а напарники будто бы носят в кармане целый склад на все случаи жизни с патронами для каждого типа оружия. Следующая стычка еще сложнее: отряд поднимается по склону, но наверху в здании уже ждут сомалийские пираты.

Приходится осторожно, аккуратно, каждый раз боясь подставиться под выстрелы, высываться из укрытия и по одному устранять противников. Минуты через три это надоедает; краем глаза замечая, что кто-то из спутников гуськом обходит проблемный участок с другой стороны и быстренько отстреливает оставшихся на балконе вооруженных и очень опасных людей. «Я же говорил – слушайте, что говорит команда. Очень редко ваши напарники будут все брать в свои руки, иначе было бы просто неинтересно играть. Но они всегда дают дельные советы – так что же вы ими не пользуетесь?» Но я не слушаю – вижу дверь и уже представляю, сколько новых способов ее открыть сейчас будет доступно. Персонажи сами занимают боевые позиции, бородач медленно подкрадывается, аккуратно поворачивает ручку... «Открыто», – говорит он, и солдат врывается в комнату, чтобы в slow-motion расстрелять застигнутых вражеских боевиков. Экран гаснет.

После этого спикер рассказывает про мультиплеер – про новую философию, согласно которой каждому участнику назначается напарник, и они должны действовать сообща внутри одной большой команды. Но попробовать многопользовательский режим не дают – еще, дескать, не пришло время – поэтому остается только задать последний и главный вопрос. Что именно должно выделить Medal of Honor на фоне остальных милитаршутеров? «На самом деле, речь не столько в достоверности, в нашем стремлении показать многие вещи в соответствии с реальностью. Warfighter рассказывает захватывающую историю, но делает ставку не на выдуманные переживания несуществующих героев – а личный опыт бойцов, которые рискуют своими жизнями во время выполнения этих операций. Этот фактор очень важен для нас. Это именно тот эмоциональный уровень, который никто еще не затрагивал». **СИ**



«Грег Гудрич – человек, которому бороды».



ИНТЕРВЬЮ ГРЭГ ГУДРИЧ, исполнительный продюсер Danger Close

Как звучит центральный меседж Warfighter? Что вы хотите сказать этим игрокам?

Warfighter – это история о сообществе людей, братстве, и о жертвах, которые они приносят. Кроме того, это история о глобальной угрозе. Medal of Honor – это не политическое высказывание о войне, вооруженных конфликтах или «врагах». Это дань памяти жертвам, павшим воинам во всем мире от имени тех, кого они защищали. Однако в Warfighter мы ориентируемся на конкретную, вполне реальную и смертоносную угрозу – PETA. И мы прольем свет на то, как именно отважные люди, члены этого солдатского братства, удерживают угрозу подальше от наших берегов.

Люди жалуются: слишком много милитари-шутеров. Вам не кажется, что жанр действительно перенасыщен, перегружен такими играми?

Это все очень забавно. Смешно: никто почему-то не говорит, что жанр спортивных симуляторов перенасыщен, или что слишком много гонок выходит, и что RPG всех давно утомили. А как насчет игр про зомби? Мы достигли уже лимита «перенасыщения» играми про зомби или еще нет? Почему всегда под раздачу попадают милитари-шутеры? Существует ведь много разных шутеров, даже в современном понимании «военной» тематики есть несколько подтипов. Вот Plants vs. Zombies – это совсем не одно и то же, что Zombie Gunship. И никто ведь почему-то не жалуется, видят же разницу! Знаете, я приду ответные меры: прямо сейчас раздумываю над тем, чтобы начать кампанию против игр про зомби – пусть лучше сочиняют что-нибудь про пиратов и ниндзя! Хватит это терпеть!

Многие события в игре основаны на реальных событиях, но вместе с тем в игре есть так называемые what if сценарии. Как их отбирали? Как они интегрированы в сюжетную линию?

Medal of Honor Warfighter – это вымышленная история, некоторые моменты которой тесно переплетены с историческими событиями и вдох-

новлены рассказами и личным опытом людей, принимавших в них участие, т.е. настоящих бойцов. Основной сценарий, главную миссию, придумали два наших военных консультанта – они работали за рубежом. Между тем через многие миссии пунктирной линией проходят «заимствования»: это может быть локация, какой-то период времени, событие. В других миссиях сразу понятно: это вымысел, основанный на том, что в принципе могло бы быть – даже планировалось – но не состоялось; это попытка взглянуть в другой объектив и увидеть события иначе. Ну и, конечно, есть полностью выдуманные миссии, которые создавались в угоду разнообразия геймплея. Все это вместе позволяет сделать повествование очень насыщенным и увлекательным.

Во время презентации мне рассказали, что некоторые солдаты в игре названы в честь людей, действительно сражавшихся за мир во всем мире. Как думаете, как к этому отнесутся ветераны событий, которые упоминаются в игре?

Все персонажи этой истории в какой-то мере «амальгамы» настоящих солдат, как погибших во время выполнения боевых заданий, так и продолжающих сражаться. В некоторых случаях мы тесно сотрудничали с семьями этих людей, чтобы убедиться, что мы выставляем все в правильном свете и с должным уважением. Но да, каждый персонаж этой истории носит черты этих героев – в том числе, в некоторых случаях, и их имена.

А что насчет миссий в Сирии? В Ливии? Это «горячие» темы?

Нет, миссий в этих странах не будет. Но будет много реальных горячих точек – Филиппины, Сомали, Босния и многие другие.

Во время шоукейса было много сказано о том, как тесно вы сотрудничаете с военными консультантами. Что вы извлекли из этого сотрудничества?

Мы поддерживаем постоянный контакт с консультантами и участниками боевых дей-

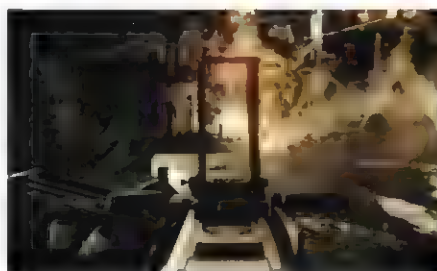
ствий. Некоторые ушли в отставку, другие продолжают работать, а один так и вовсе влился в ряды Danger Close и сейчас стал продюсером. Их опыт и знание многих вещей затрагивает каждый аспект игры. От сюжета, личностей, вооружения, локаций, противников, они помогают в точности воссоздать их сообщество. Тем не менее, они ведут себя крайне осторожно, чтобы ни в коем случае не раскрыть информацию, которую нам знать не положено.

В Warfighter огромную роль играют «жизнь и смерть». Но разве это не делает игру слишком простой? Складывается впечатление, что тебя просто ведут за ручку.

В общем-то, Medal of Honor всегда был таким: это линейная, но «кинематографичная» игра. Динамичный шутер, который рассказывает увлекательную историю и заставляет игроков, как говорится, на своей шкуре прочувствовать все, что переживают участники настоящих боевых действий. То есть, это не сэндбокс. Таким образом, посредством NPC мы лишь направляем игрока, чтобы он ничего не пропустил из волнующей истории. Это ни в коем случае не игра, где надо слепо мчаться за лидером – если вы ничего не будете делать сами, то никто вам не поможет. Никто за вас работу не сделает.

Насколько важен реализм в современных шутерах?

Мы стараемся разграничивать понятия реализма и достоверности, особенно когда речь идет о боевых действиях и суровых реалиях войны. Никто не научит человека воевать посредством видеоигры. Битва есть битва, игра это всего лишь игра. Но создаем-то мы именно развлекательный продукт. Все, что мы можем сделать, это подарить им эти эмоции, эти впечатления, дать возможность почувствовать себя участником сражения и получить узнать людей, которые каждый день рискуют жизнью. Наша цель – достоверность и уважение. **СИ**

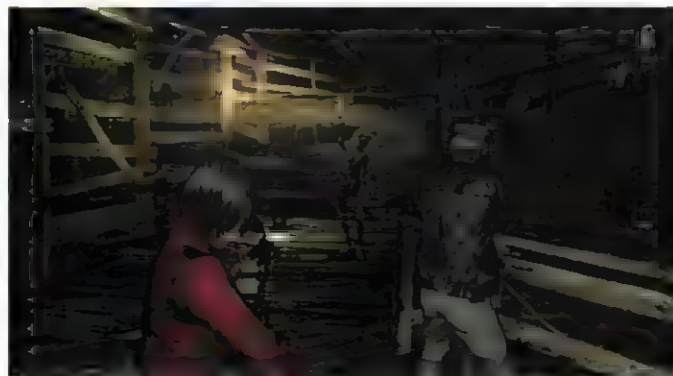
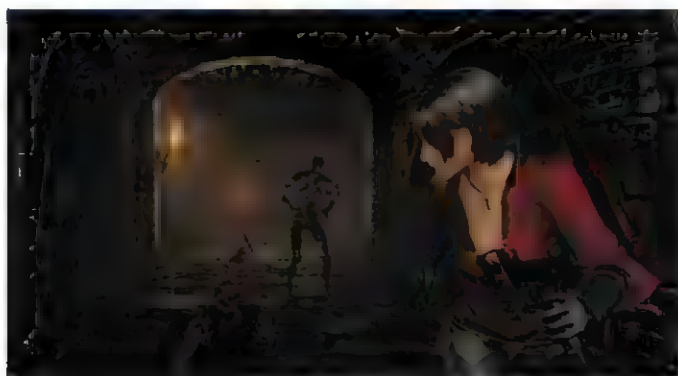




ОТБОРНЫЕ ПРОДУКТЫ СО ВСЕГО МИРА*



Мы знаем, где в мире найти самые лучшие продукты.
Вы знаете, что можете найти их рядом, под маркой TASH



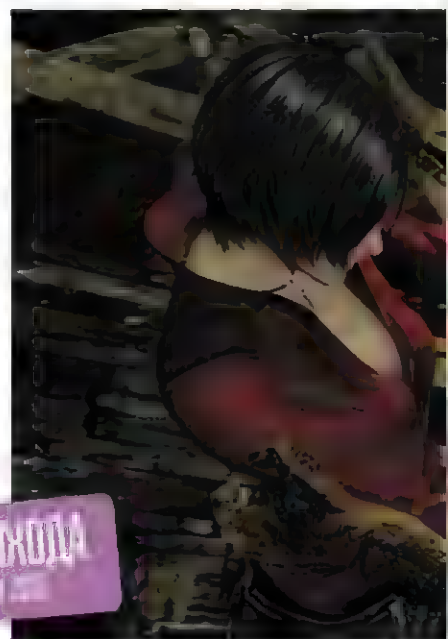
Resident Evil 6

В СЕРЕДИНЕ ИЮЛЯ Я СИДЕЛ В ОФИСЕ CAPCOM, ИГРАЛ В НОВЫЕ УРОВНИ RESIDENT EVIL 6, ГЛАЗЕЛ НА ЗАДНИЦУ АДЫ ВОН, РАЗГОВАРИВАЛ С СЕМЬЮ ГЛАВНЫМИ ЛЮДЬМИ В КОМАНДЕ ИГРЫ. МЕНЯ ДОПУСТИЛИ ДАЖЕ НА ЭТАЖ, ГДЕ СОБСТВЕННО СОЗДАЕТСЯ RESIDENT EVIL 6 – ПО СЛОВАМ ЕВРОПЕЙСКИХ ПИАРЩИКОВ CAPCOM, ТАКОЕ СЛУЧАЕТСЯ ВПЕРВЫЕ. ОТКРЫТОСТЬ ЯПОНСКОЙ КОМПАНИИ ВПОЛНЕ ОБЪЯСНИМА. RESIDENT EVIL 6 – САМАЯ БОЛЬШАЯ, ДОРОГАЯ, ПЕРСПЕКТИВНАЯ И ВАЖНАЯ ИГРА ДЛЯ CAPCOM ЗА ПОСЛЕДНИЕ НЕСКОЛЬКО ЛЕТ. ДА ЧТО ТАМ – ДЛЯ ВСЕЙ ИНДУСТРИИ СТРАНЫ ВОСХОДЯЩЕГО СОЛНЦА. А ПОДИ Ж ТЫ – СО ДНЯ АНОНСА RESIDENT EVIL 6 ПРЕСЛЕДУЮТ ПРОБЛЕМЫ.

Платформа: Xbox 360, PlayStation 3, Windows Зарубежный издатель: Capcom Российский дистрибьютор:

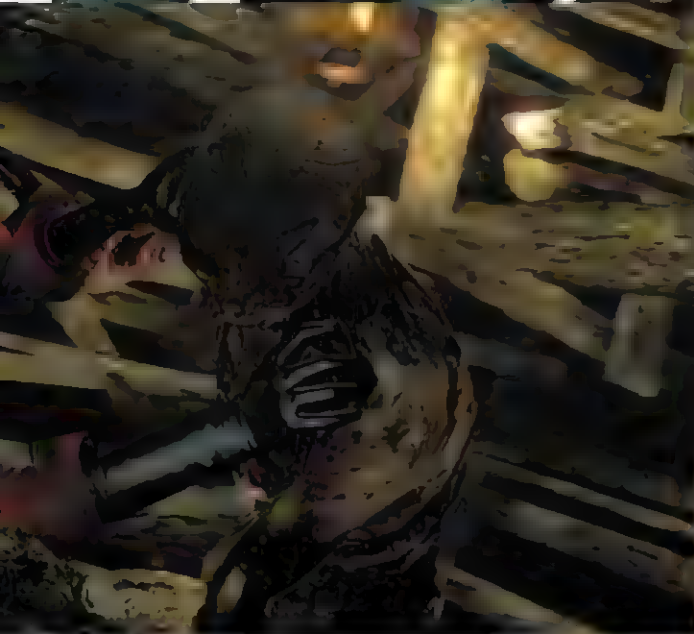
© Софтклуб Разработчик: Capcom Мультиплеер: co-op, vs Страна происхождения: Япония

ДАТА ВЫХОДА
1 июля 2012





▲ В режиме Agent Hunt можно управлять мутантом и хватать человека длинной лапой издалека.



▼ Культовая печатная машинка до сих пор хранится в офисе авторов Resident Evil.



Н

овую часть Resident Evil ту-совка встретила в штыки. Не нравилось буквально все; в логотипе, например, шутники углядели жирафа, которому девушка делает минет.

Больше всего, конечно, воз-

мушало сходство с Gears of War. Дескать, если это теперь шутер от третьего лица, а не хоррор, то зачем использовать название Resident Evil? Часть претензий – отголоски споров времен Resident Evil 5. Тогда часть геймеров сетовала на кривое, устаревшее управление, не позволявшее одновременно двигаться и стрелять. Другие же критиковали авторов за реверанс в сторону динамичных шутеров и предательство идеалов старых, медленных частей Resident Evil. И почти все находили точку пересечения: идиотизм Шевы-бота, с которой приходилось проходить игру в сингле. В Resident Evil 6 нам тоже предлагают кооператив на двоих, если играть не с кем – то на пару с искусственным интеллектом. Умнее за прошедшие годы он не стал. Игра стала еще ближе к шутерам, но сохранила часть рудиментов старых Resident Evil. Поэтому опять вышло так, что едва ли не каждый аспект игры критикуют все, но с разных позиций. Это, отнюдь, не сулит Resident Evil 6 провал – опыт пятой части показывает, что все эти люди все равно принесут Capcom деньги.

Полезно сказать, что я был доволен Resident Evil 5. И я знаю, зачем игра намеренно усложняла жизнь, предлагая управлять героем, как трактором. В старых частях – радикально, в Resident Evil 4 и 5 – частично, но на действия геймера всегда накладывались жесткие рамки, не позволявшие проходить игры как обычный боевик. Нехватка патронов, невозможность стрейфиться вокруг зомби и стрелять, – условности того же порядка, что и отсутствие чекпойнтов в Demon's Souls. Resident Evil никогда не был симулятором зомби-апокалипсиса, от него не требовалась реалистичность. Вся игровая механика обязана была поддерживать уровень сложности и динамику прохождения, которые хорошо сочетались бы с сюжетом и заскриптованными сценами атак зомби из-за угла. Грубо говоря, если по логике сценаристов роликов два-три живых мертвеца – это страшно, то и в чисто геймплейной сцене встреча с таким же числом противников должна быть достаточно сложной. Если позволить убивать зомби слишком легко, сюжет потеряет смысл. Так вот, если предложить новый тип врагов и, скажем так, показать, что уровень подготовки героев к борьбе с зомби сильно вырос, то логично менять и динамику игры. Если Крис может валить врагов из автомата, стреляя от бедра (а почему бы и нет, если он это делает уже много лет?), незачем сохранять старые ограничения на управление. Именно поэтому Resident Evil 5 была абсолютно адекватна моменту – и принятым на рынке стандартам игр, и этапу в хронологии Resident Evil.

В новой игре, в Resident Evil 6, можно одновременно двигаться и стрелять, как в классических шутерах, плюс появилась система укрытий. То есть, теперь это почти Gears of War по управлению, только раскладка неудобная (часто вместо того, чтобы сесть в укрытие, герой его перепрыгивает, потому

что задействуется та же кнопка); впрочем, это к релизу может быть изменено. Однако динамика боя все равно не как в шутерах. Из-за того, что патронов всегда не хватает, половину врагов лучше убивать вручную. Поэтому нормальная ситуация, когда вы бежите на врага с автоматом, а потом бьете его по голове прикладом. Чтобы это было возможно, враги стреляют медленно и криво. И да, очень много QTE. В Интернете много разговоров ходило о регенерации здоровья (опять же, как в шутерах), но в Resident Evil 6 она не так важна. Фактически надо следить за большими кубиками-дольками здоровья, которые не восстанавливаются сами собой, — нужно жрать таблетки. Один раз зомби нормально цапнет — минус единица. А что внутри кубика здоровье восстанавливается — это если совсем мелочовка какая-то, если одной шальной пулей задела. Решение очень удачное, потому что сочетает и новые тренды в шутерах, и классические придумки Resident Evil. И все это работает: когда я проходил миссии, не мог пожаловаться ни на перебор, ни на нехватку лечилок и вообще здоровья.



В режиме Agent Hunt внизу подсвечивается подсказка со слишком доступных монстру приемов.



Любимое оружие Ады Вон — арбалет. Он работает бесшумно и эффективно выводит зомби из строя.

В чем стоит обвинить авторов Resident Evil 6, так это в неуверенности. За что стоит похвалить — так это за щедрость. Предложив четыре кампании (последнюю, за Аду, анонсировали в конце июля, на том самом мероприятии, где я и посмотрел на игру до посинения), отличающиеся персонажами, динамикой боя, атмосферой, они как будто положили на диск четыре разные версии Resident Evil 6 и сказали геймерам: «Мы не знаем, какая вам больше понравится, поэтому на всякий случай попробуйте все». По цене, к счастью, одного диска. Не зря одним из моих первых вопросов к Хироюки Кобаяси, исполнительному директору проекта, был такой: «Вы точно не собираетесь продавать Аду как DLC?» Он ответил, что все будет включено в комплект, будет лежать на диске и объяснил: «Смысл в том, что Resident Evil 6 состоит из четырех кампаний, если не пройти игру за Аду, вы не увидите историю целиком и не сможете понять и оценить сюжет RE6». Действительно, на некоторых уровнях шпион-

ка действует совместно с другими персонажами (в других кампаниях тоже должны быть такие «кроссоверы») — нам, например, показали битву с боссом, где Ада помогает Леону и Хелене. После победы я увидел настолько богатую на спойлеры сюжетную сцену, что, с одной стороны, очень разозлился — испортили сюрприз, а с другой — понял, что сюжет Resident Evil 6 будет вполне в духе японских игр, которые я люблю. Ада плотно общается и с плохими парнями, что дает геймеру еще больше информации о происходящем. Вообще же Resident Evil 6 — игра с необычно большой по нынешним временам продолжительностью. Очень много и сюжетных роликов, и собственно геймплея — в несколько раз больше, чем в Call of Duty или Uncharted.

Об историях Криса, Леона и Джейка мы уже рассказывали несколько номеров назад. Новая кампания за Аду — чисто однопользовательская кампания, что порадует ненавистников кооператива. И именно в ней вы сможете насладиться огромным количеством пазлов, на



отсутствие которых жаловались пуристы. При этом нельзя сказать, что это самый правильный RE, потому что кампания Ады – это шпионская история, по словам продюсера Хироюки Кобаяси. Ничего от stealth action, правда, я не увидел, но это не классический хоррор тоже. Хотя бы потому, что Ада ничего не боится и чувствует себя посреди зомби-апокалипсиса как рыба в воде. «У каждого из героев есть фирменный прием, позволяющий им преодолевать преграды на уровне», – объясняет Кобаяси. У Ады это волшебный трос, который она с грацией Бэтмена цепляет к крышам зданий, после чего мгновенно поднимается вверх или перемахивает через пропасти. Активировать, правда, его можно лишь в определенных точках уровней, поэтому с тем же успехом гейм-дизайнеры могли поставить точки телепорта. Куда интереснее фирменное оружие Ады – это арбалет. Его стрелы оглушают зомби на время, после чего их можно добить ударом приклада. Также они применяются и в изящных логических загадках. В одной из них зомби нужно пригвоздить стрелами к стене, чтобы он не создавал лишнюю нагрузку на пол.

Пазлы в кампании Ады хороши и сложностью, и последовательностью. Например, сначала вам показывают сундук, закрытый на замок, и подсказывают, что он ржавый – можно сбить пулей. Затем вы натываетесь на подвешенную к потолку лестницу и уже должны самостоятельно заметить такой же замок и догадаться его сбить. Наконец, вы попадаете в комнату с восемью трупами, подвешенными к потолку. Их можно знакомым способом уронить на землю, но это ничего не дает, а после небольшой паузы сверху спускаются новые мертвецы. Я почему-то решил, что нужно найти на стене подсказку о порядке сбивания трупов – например, что нужно делать это по часовой стрелке или имитируя крест. В большинстве пазлов последних лет решение вот настолько идиотично. Здесь же я убил минут пятнадцать на то, чтобы понять, зачем вообще нужно ронять трупы на землю – какая от этого может быть польза. Оказалось, что разгадка абсолютно логична и осмысленна. Хорошо и то, что самые вкусные пазлы не оторваны от собственно игры – вы не переходите на какой-то отдельный пазл-экран, не

дергаете рычаги, а совершаете чисто игровые действия. Например, в одной из загадок нужно подманить зомби к месту разрыва электрической цепи и уронить его между искрящихся контактов. Если случайно убьете врага не в том месте – появится новый.

В нашей видеопрограмме с тестом демо-версии Resident Evil 6 коллеги справедливо задались вопросом: «Почему Леон не догадывается, что спасенная им девушка была укушена?» На этот вопрос ответ дал режиссер игры, Сакаки-сан: «В этот момент Леон переживает смерть друга, президента США, которого он был вынужден убить собственными руками. Он плохо соображает, особенно когда видит перед собой людей, которых можно спасти. Именно поэтому он подсознательно предпочитает не замечать кровь на девушке и надеется, что все обойдется. По той же причине в сцене чуть позже, когда он с Хеленой смотрит картинку с камер наблюдения и видит людей с плакатом HELP, то готов бежать к ним и спасать, хотя очевидно, что у них нет никаких шансов. Его инстинкт полицейского – служить и защищать – плюс помутненное



сознание и дают такой эффект». По-моему, вполне убедительное объяснение.

Вопросов, впрочем, и других довольно много. Например, почему в тепловизоре зомби светятся ярко, ведь их кровь должна быть холодной? Оказывается, новый вирус действует иначе, и солдаты врага мутируют, оставаясь в каком-то смысле живыми. Или, например, зачем было придумывать страну под названием Эдония, но записывать для врагов реплики по-сербски? Оказывается, такова принципиальная позиция Сарсон – дистанцироваться от возможных реальных политических конфликтов. Поэтому и название Ракун-сити в свое время было выдумано. Авторы Resident Evil 6 бойко дают ответы на любые «зачем», но есть одна проблема. Я могу у них спросить что-то. Но если геймер, проходя игру, не поймет, почему Леон пугается молнии, то он просто подумает, что сценаристы протупили, и не догадается уточнить, что же они этим имели в виду.

Зато очень легко читаются стилистические различия между кампаниями. Команда Resident Evil 6 подтверждает, что да, они намеренно разводили их во всем – от дизайна уровней до визуального стиля и музыки. Это не три куса одной игры с разными роликами. Такано-сан, арт-директор игры, рассказывает: «Кампанию Леона мы строили на контрасте света и тьмы, чтобы подчеркнуть ужас, который охватывает героев. Цвета для Криса мы подбирали так, чтобы было видно, что герой – посреди хаоса, который постепенно завоевывает весь мир. Освещение для Джейка мы подбирали так, чтобы подчеркнуть его главную тему – его преследуют, он бежит по каким-то узким коридорам и в самый последний момент ускользает от преследующих его сильных и страшных противников». Ему вторит звукорежиссер, Хатисако-сан: «У Леона больше деревянных инструментов, у Криса – больше медных. Музыка для Джейка должна была быть выполнена в рок-стиле, поэтому мы использовали барабаны и электробас. Наконец, у Ады мы делали акцент на элек-

► Томонори Такано (справа) и арт-команда Resident Evil 6.



тронной музыке». В целом же главная тема кампании за Леона – исследование (в чем-то похожее на блуждания по особняку в первой части), за Криса – военные действия бок о бок с сослуживцами в форме, за Джейка – побег, за Аду – шпионская история. Я спросил звукорежиссера – насколько, на его взгляд, важна работа его команды – ведь часто геймеры говорят, что музыке достаточно не отвлекать геймера от игры. Он убежденно ответил: «Я верю, что более 50 процентов страха, который ощущают геймеры в Resident Evil, создаются именно благодаря правильному звуку».

Так или иначе, радует то, что слова «страх», «хоррор», «пугать» встречаются в речи команды Resident Evil 6 очень часто. Авторы игры – коренные капкомовцы, хоро-

шо знакомы с классикой сериала, их вряд ли можно упрекнуть в стремлении объявить старые части Resident Evil устаревшими, отбросить их опыт, а вместе с ним – и самую суть «Обители зла». Главная, пожалуй, проблема Resident Evil 6 – отсутствие в команде человека, вроде Синдзи Миками, Хидеки Камии или Хидео Кодзимы. Кого-то, кто мог бы взять на себя полную ответственность за игру и сделать четкий и существенный шаг вперед так, как считает правильным. Resident Evil 6, к счастью или к сожалению, есть плод коллективного творчества многих талантливых людей, которые сделали хорошую работу каждый по отдельности. Сложится ли их труд в одну большую крутую игру, мы узнаем уже совсем скоро, в начале октября. **СИ**



На фото – лишь малая часть из сотен людей, которые создают RE6. Нам строго-настрого запретили фотографировать остальной офис.



ИНТЕРВЬЮ ХИРОЮКИ КОБАЯСИ, исполнительный продюсер ЭИИТИРО САСАКИ, режиссер ТОМОНОРИ ТАКАНО, арт-директор

? Один из топ-менеджеров Capcom сказал, что Resident Evil 6 нацелена на аудиторию Call of Duty. Правда ли это, и какие элементы западных шутеров вы внедрили, чтобы добиться этого?

Кобаяси: Эта фраза насчет фанатов Call of Duty была не вполне верно понята. Мы не хотим привлечь к Resident Evil людей, которые играют в Call of Duty. Мы хотим увеличить число людей, которые играют в Resident Evil. И в этом смысле Call of Duty – классный боевик с огромной аудиторией – нельзя не уважать и не ставить в пример. Но геймеры нам нужны другие и самые разные – от казуальных геймеров до хардкорщиков. Мы позиционируем Resident Evil 6 как глобальный проект.

Сасаки: Из западных игр мы взяли только схему управления. Что касается остального, то нам мало что подходит, ведь надо увязать геймплей с хоррор-частью игры, и в этом смысле у нас мало примеров для подражания.

? Считаете ли вы, что важно сохранять идентичность бренда Resident Evil – чтобы можно было включить игры с первой по шестую и увидеть, что у них определенно есть что-то общее. И если да – что именно общее должно сохраняться, несмотря ни на что?

Кобаяси: Мы считаем, что принципиально важно сохранить игровой мир, который и определяет суть Resident Evil. Мир и, конечно, знакомые персонажи – то, от чего нельзя отказываться. Что касается игровой механики, то мы, конечно, не отбрасываем старые наработки совершенно, но и не боимся что-то менять, если нам это кажется правильным.

? Расскажите о вашей политике относительно DLC.

Кобаяси: Что касается DLC, то мы считаем, что в любом случае они должны давать какой-то дополнительный игровой опыт, а собственно игра должна быть цельным и законченным произведением, которое не требует ничего сверху. В этом смысле мы хотим сначала выпустить Resident Evil 6, а потом уже решать, что именно предлагать геймерам сверху. У нас точно будет эксклюзивное DLC для Xbox 360, о котором мы говорили на E3, точно будут какие-то скачиваемые бонусы для режима Mercenaries, об остальном – расскажем позже.

? Научились ли вы чему-нибудь на примере Operation Raccoon City и Revelations?

Кобаяси: Конечно, мы в Capcom внимательно следим за отзывами на все продукты под брендом Resident Evil, и так или иначе учитываем в планировании, но в данном конкретном случае влияние было невелико. И Operation Raccoon City, и Revelations создавались под очень специфические задачи – мультиплеерная игра, 3DS-игра, поэтому с шестой частью они мало пересекаются. Я бы даже сказал, что и аудитория у нас и у них во многом разная.

? В игре много знакомых фэнам персонажей, но для новичков они ничего не значат. Я бы, вроде как, хотел расширить аудиторию. Нет ли здесь противоречия?

Кобаяси: Да, для фэнов у нас есть Крис, Леон и еще мы вернули Шерри. Для не-фэнов есть Джейк. Но на самом деле с художественной точки зрения очень важно иметь персонажей с прошлым. Если взять многие фильмы, то мы увидим, как режиссеры стараются показать, что у их героя есть прошлое, не вдаваясь при этом в детали, хотя бы из соображений хронометража. Наличие тяжелого прошлого влияет на действия в настоящем. При этом зрители прекрасно все понимают, даже если не знакомы с подробностями того, что там случилось у героя. В этом смысле новички в RE6 окажутся в том же положении, что и эти зрители. А если вы знаете о прошлом, то вам тоже прикольно, потому что вы вспоминаете, кто все эти люди, и у вас появляется дополнительное измерение сюжета. Но, например, если бы RE был телесериалом, который вы начали смотреть с середины, скорее всего, вы тоже втянулись бы и поняли, в чем его суть, даже если не видели первые эпизоды.

Сасаки: Для знакомства с RE6 логично начать проходить игру с кампании за Джейка, потому что этот персонаж знает о мире игры не больше, чем геймер-новичок, и тоже только знакомится с другими героями и миром, поэтому начать с него будет максимально комфортно.

? Расскажите, как устроен процесс создания новых монстров для игры. Кто делает первый шаг, кто утверждает внешний вид?

Такано: Обычно у команды геймдизайнеров есть идеи о том, какие существа должны появиться в игру. Окончательно их формулирует режиссер и передает заказ в арт-команду. Художники рисуют прототипы монстров, показывают режиссеру, а тот дает обратную связь – что годится для игры, что переделать. И так до тех пор, пока все не остаются довольными.

? А что обычно более важно – внешность монстров или их функциональность. То есть, способы передвижения, атаки?

Такано: Resident Evil 6 – игра динамичная, для нее нам нужно было придумать много разных видов врагов, внутри которых тоже есть вариации. Что нам было важно сделать, так это подчеркнуть внешностью врага его функционал – что он может сделать с игроком. В идеале геймер должен догадаться о том, какие атаки есть в арсенале монстра, просто посмотрев на него. Например, увидели длинное щупальце – наверное, он может атаковать им издалека. То же – с поведением монстра, мы должны быстро научиться читать паттерны его действий, чтобы успешно уклоняться от атак. Если все сделано нами, арт-командой, правильно, то, во-первых, мир игры выглядит естественно и логично, а, во-вторых, создается дополнительное, тактическое измерение игровой механики – вы можете планировать действия вперед, а не просто реагировать на атаки врага.

? Действие вашей игры происходит в реальном мире. Где вы берете референс для художников? Есть ли у вас творческие командировки по местам будущей игры?

Такано: В команде есть специальные люди, которые ездят по миру, фотографируют интересные точки, а потом показывают собранный материал режиссеру. Тот отбирает кадры, которые ему нравятся, и просит сделать игровые локации в таком духе – дескать, они соотносятся с его видением игры.

? Угроза зомби все сильнее в каждой новой игре, сейчас нам говорят, по hope is left. Что дальше? Скажите, а когда-нибудь угроза зомби будет остановлена, будет ли поставлена какая-то точка, или же история Resident Evil бесконечна?

Кобаяси: "Смеется" Я сейчас представил себе финал, в котором окончательную победу одержали зомби. Вот уж был бы сюрприз. Если серьезно, то мы делаем Resident Evil 6, и в рамках нашей локальной истории мы предложим интересный и убедительный финал. Что же касается всей линейки Resident Evil, то о ней я говорить не могу, я занимаюсь только шестой частью. У Capcom есть свои планы на Resident Evil, у фанатов тоже есть определенные ожидания, поэтому мы никак не можем сейчас поставить жирную точку и сказать, что на этом история закончилась. **СИ**





» Все как и предупреждали разработчики: это скорее болото, чем улица с музеем

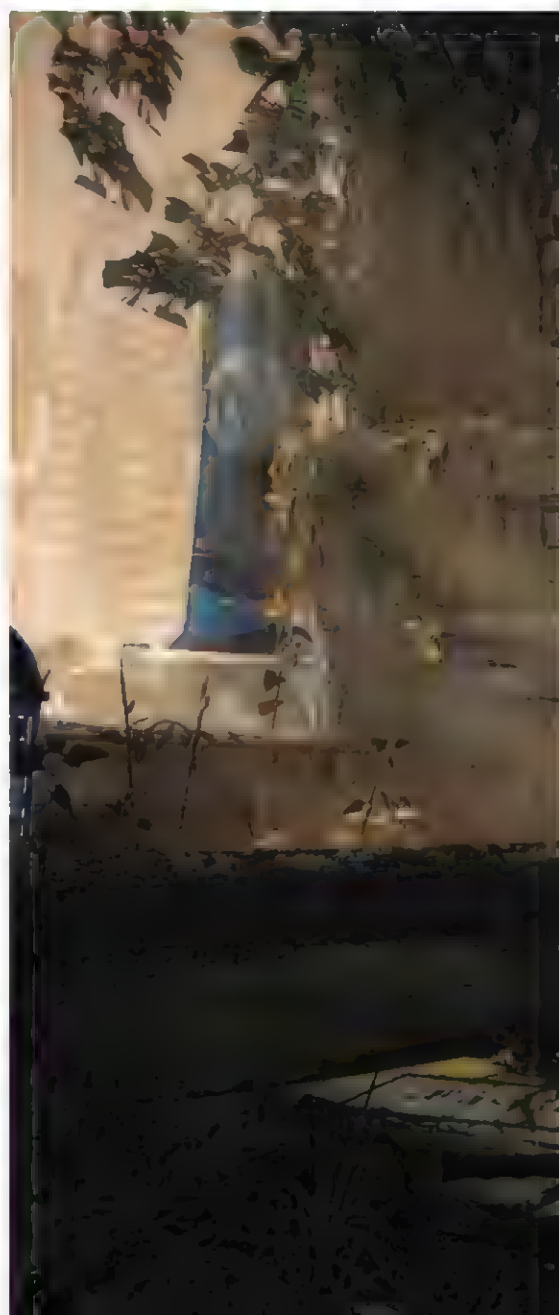
▼ На скриншотах, конечно, полнейший некстген. Но в нашей презентации то ли компьютеры были слабенькие, то ли мониторы плохие, и какой-то феноменальной графики мы не заметили.



Crysis 3

ДАТА ВЫХОДА

Платформа: PC, PlayStation 3, Xbox 360 Издатель: EA, Electronic Arts
Разработчик: Crytek Страна происхождения: Германия



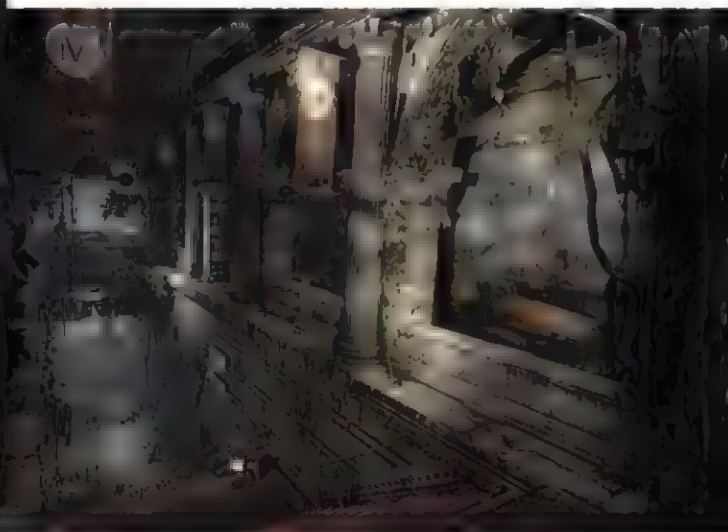
«CRYSIS 2 БЫЛ ИГРОЙ ДОВОЛЬНО КОРИДОРНОЙ, – С ХОДУ ДЕЛАЕТ СЕНСАЦИОННОЕ ПРИЗНАНИЕ ПРОДЮСЕР ТРЕТЬЕЙ ЧАСТИ, – НО В ТАМОШНЕМ ГОРОДЕ МЫ ПОКАЗАЛИ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ВЕРТИКАЛЬНЫЕ БОИ. И В НОВОЙ ИГРЕ ТАКАЯ ВЕРТИКАЛЬНОСТЬ ОСТАНЕТСЯ, НО ВЕРНУТСЯ И ОТКРЫТЫЕ ПРОСТРАНСТВА ПЕРВОЙ ЧАСТИ». УЧИТЫВАЯ, ЧТО ПРОСТРАНСТВА НАМ ОБЕЩАЛИ И В CRYSIS 2, НЕ СОВСЕМ ПОЯТНО, СТОИТ ЛИ ПРОДЮСЕРУ ВЕРИТЬ. НО СЕГОДНЯ ОСПОРИТЬ ЕГО СЛОВА У НАС НЕ ПОЛУЧИТСЯ – МЫ ПРИЕХАЛИ ВО ФРАНКФУРТСКИЙ ОФИС CRYTEK, ЧТОБЫ ПОЗНАКОМИТЬСЯ НЕ С ОДИНОЧНОЙ КАМПАНИЕЙ CRYSIS 3, А С ЕЕ ОНЛАЙНОВОЙ СОСТАВЛЯЮЩЕЙ.

Н

апомним основную фабулу сиквела: пришельцы атаковали Землю по всем фронтам, а военная организация Cell в ответ заточила инопланетных врагов под огромными нанокуполами

(хоть и огромные, но нано, да. В лучших традициях отечественной модернизации), которыми накрыли все крупные города мира. В самый известный из них, в Нью-Йорк, мы возвращаемся в роли вполне себе живого Пророка. После событий второй игры прошло несколько десятилетий, и за это время нанокупол полностью изменил климат и внешний вид Нью-Йорка: посреди города тут появились леса, болота, рощи. Crytek теперь, по сути дела, смешивает первую игру со второй и надеется, что в осадке останется только самое лучшее.

На презентации, к сожалению, про сюжет почти не говорили: нас сразу усадили за компьютеры с мультиплеером. Показали два режима на одной карте (с полуразрушенным музеем посреди болота), а в финальной версии обещают режимов 8 и локаций 12, при этом поддерживается до 16 игроков на ПК и до 12 на консолях. Первым делом мы опробовали матчи Hunter: тут парочка игроков в нанокостюмах охотится за всеми остальными геймерами, которые носят обычное солдатское снаряжение. При этом охотники быстро бегают, высоко прыгают и невидимость у них всегда включена, но из оружия приходится полагаться только на лук – мощный, дальнобойный, но довольно медленный: перед каждым выстрелом надо секунду-две натягивать тетиву. Каждый убитый солдат превращается после смерти в охотника и переходит на другую сторону. Как только солдат на карте не остается – охотники побеждают. Если за 2 минуты раунда хотя бы одного игрока так и не переодели в нанокостюм, побеждает команда солдат. Звучит все это неплохо: как игра в прятки, только с дробовиками и автоматами. На деле играется весело, но неровно. Карта довольно большая, и охотники тут могут несколько минут беспомощно бегать в поисках жертвы – и хотя радар указывает в сторону врагов, он не всегда показывает противника точно. С другой стороны, выживающие могут



окопаться и сидеть в уголке, ничего не делая – а охотники будут, как дураки, бежать к ним через весь большой уровень. Да и сами бои выходят очень суматошными: солдатам приходится стрелять в почти невидимого врага, а охотникам – из лука целиться в мельтешащую жертву. Противоречивый получился режим, динамика временами проседает. Но оригинально, не поспоришь.

Второй вид игры попроще: называется он Crash Site, а по сути своей представляет захват и удержание точек. Захватывать тут надо капсулы, которые время от времени случайно падают в одно из заранее заданных мест на уровне. Каждая капсула лежит только несколько десятков секунд – после чего она взрывается, и на локацию выбрасывается новая. Тут, опять же, многое зависит от случайности: если капсула упадет под вашим носом, вы выиграете, и врагам добежать будет сложно. И более того, в Crash Site на уровень случайно выбрасывается инопланетное оружие (нам попался гранатомет пришельцев) и даже шагающие роботы Pinger, в которые каждый желающий может забраться. Надо признать, идея классная: одинаково интересно и управлять таким роботом, и драться с ним. У этой машины есть ракеты, пулемет и даже атаки корпусом – так что преимущество она дает очень солидное. И при этом выбрасывается на уровень случайно. Crytek, вы о

балансе в мультиплеере слышали? Впрочем, играть интересно, и уже это хорошо. А стать серьезным киберспортом Crysis 3 явно не пытаются.

В мультиплеере, конечно, есть прокачка: вы набираете опыт за накопленные в раунде очки и за получение разнообразных ачивок. Ачивки эти не созданы заранее: они генерируются на основе достижений ваших друзей. Друг из соседнего подъезда сделал пять хэдшотов за раунд – игра предложит вам сделать шесть, а потом предьявит ваше достижение униженному и оскорбленному приятелю. Получается что-то вроде облегченной версии Autolog из современных Need for Speed.

Самое странное новшество мультиплеера – измененный нанокостюм. У режимов брони и невидимости тут отдельные полоски энергии, которые набираются и расходуются независимо друг от друга. Разработчики обещают, что так будет удобней. Мы особой разницы не заметили, так что остается верить на слово.

Мультиплеер Crysis, честно говоря, всегда был средним. Он был играбельным и вполне интересным, но до уровня лучших онлайн-шутеров дотянуться не мог никак. И третья часть тоже, видимо, не пытается перебороть Modern Warfare и Battlefield: здешний онлайн служит обыкновенной добавкой к синглу. Она приятная, но на 400+ часов вряд ли затянёт. **СИ**



ИНТЕРВЬЮ МАЙК РИД, продюсер

? Так что произошло в конце первой игры, когда команда решила вернуться на остров?

МР: Действительно, что произошло? Мы очень странно все закончили, да? Но это и должно быть странно, у нас в сюжете много загадок. После событий второй части тоже произошло много интересного, и в новой игре мы об этом вспомним. Общению с другими персонажами в третьем Crysis уделяется много времени, и в этих диалогах мы расскажем много нового.

? Может, и нелинейные диалоги будут?

МР: Нет, Crysis – это все-таки линейная история, ветвей диалогов не будет. Мы хотим сделать драматичный, киношный сюжет.

? Расскажите, что нового в нанокостюме.

МР: Теперь появилась, например, возможность заниматься хакингом – вскрывать панели, которые управляют дверьми, обращать на свою сторону вражеские турели. Хакинг служит главной нашей цели: дать игрокам больше возможностей на поле боя. Можно включить невидимость и обойти турель, можно подорвать ее, а можно хакнуть. Еще у нас изменилась система апгрейдов. Она была и во второй части, если помните: игрок находил на трупах пришельцев нанокатализатор и с его помощью развивал различные аспекты нанокостюма. Теперь игроки смогут сохранять сразу несколь-

ко конфигураций костюма и переключаться между ними в зависимости от условий – одна конфигурация может больше подходить для стелса, другая для снайпера, третья для ближнего боя. И, конечно, чем больше вы эти перки используете, тем активней они развиваются.

А в мультиплеере мы постарались сделать костюм более удобным в использовании – и для этого создали отдельные полоски энергии для брони и невидимости. В сингле, насколько я понимаю, для разных целей тоже будет своя энергия – но там все сделано немного по-другому. И я не думаю, что игрокам сложно будет освоить такую новую систему: мы ее сделали как раз для удобства и упрощения. При этом никаких способностей мы не выбросили: вы все еще можете высоко прыгать, быстро бегать, больно бить, включать броню и невидимость.

? Во второй части было много таких эпизодов, где стелс почти не получалось использовать – особенно на уровнях с пришельцами. Такое в новой игре будет?

МР: В третьей части полностью переработан ИИ врагов, поэтому стелс будет играть чуть иначе. Плюс будет много врагов с действительно тяжелым вооружением – и их трудно убить, не поднимая шума. Конечно, стелс никуда не делся – но пройти всю игру только с ним будет очень непросто.

? Расскажите о пришельцах – о том, как с ними придется играть, и о том, как развивался их визуальный образ. В первой и второй игре, например, пришельцы выглядели совершенно по-разному.

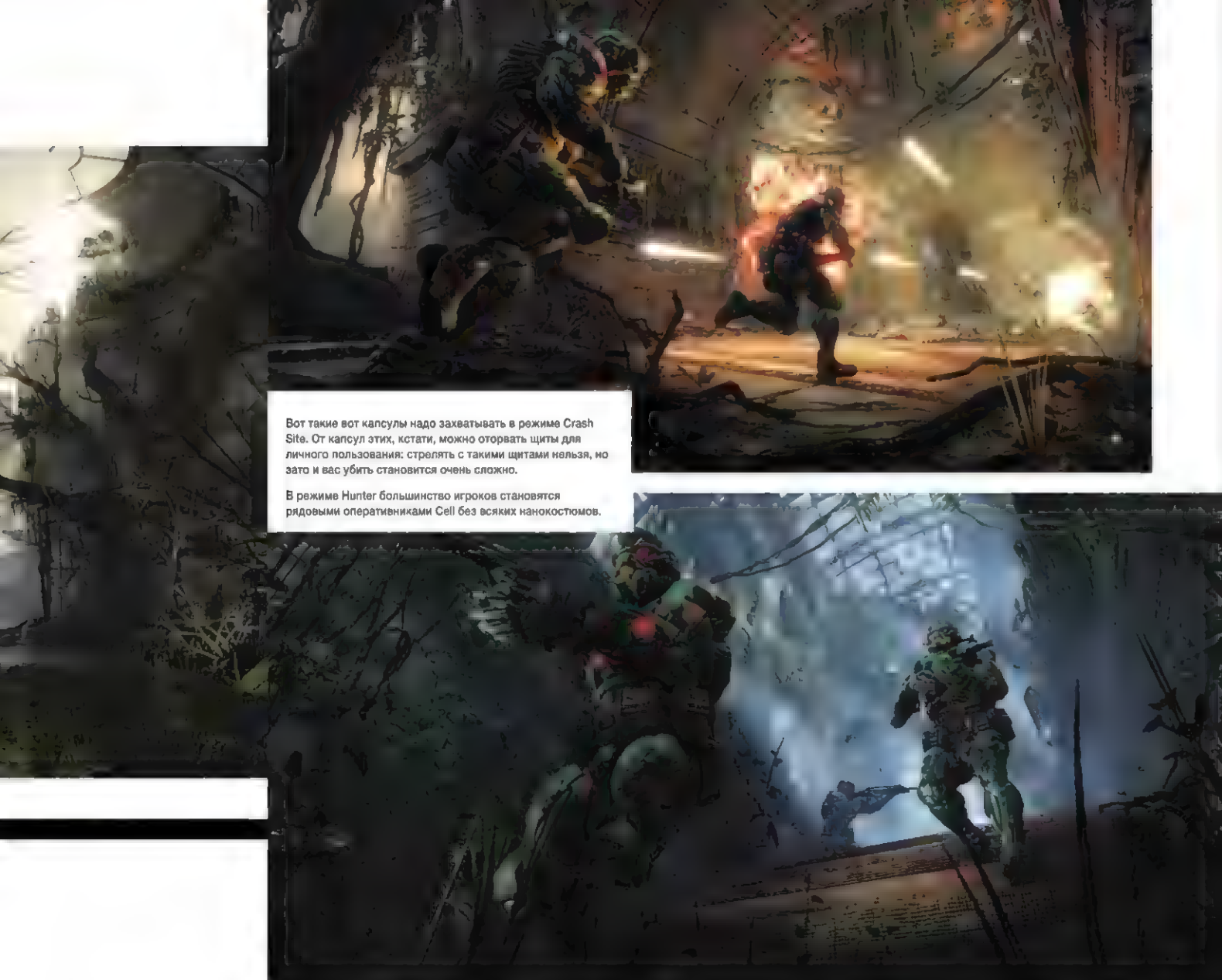
МР: Да, и их эволюция продолжается в третьей части. Вы увидите много новых врагов, а у старых мы серьезно переработали анимацию. Некоторые из противников будут больше похожи на существ из второй игры, а некоторые и напомнят вам об игре первой.

? Расскажите про цепочки убийств в новом мультиплеере.

МР: Как и в первой части, в третьей игре за убийства вы получаете жетоны врага – и по мере сбора этих жетонов открываются разнообразные бонусы. Но в третьей части мы хотели давать интересные усиления не только самым умелым игрокам, но и всем остальным. И поэтому вы могли видеть, как на уровне иногда падают большие роботы, которыми можно управлять. И на локациях иногда можно найти вооружение пришельцев.

? Игры Crysis и дальше будут выходить с такой же частотой?

МР: Ну, сериал с самого начала задумывался как трилогия, поэтому логично, что третья часть выходит так скоро после второй. Но вообще у нас очень богатый мир, и его



Вот такие вот капсулы надо захватывать в режиме Crash Site. От капсул этих, кстати, можно оторвать щиты для личного пользования: стрелять с такими щитами нельзя, но зато и вас убить становится очень сложно.

В режиме Hunter большинство игроков становятся рядовыми оперативниками Cell без всяких нанокостюмов.

можно исследовать с самых разных сторон. И людям интересен наш сюжет – вот и вы интервью с вопроса о сюжете начали. Мы можем выбрать новое место действия и сделать стороннюю историю, можем еще чего-то придумать: у сериала еще масса возможностей.

? То есть в третьей части вы основной сюжет планируете завершить? Или хотя бы часть его?

МР: У нас все еще очень много загадок. Что стало с Номадом, например? Или с Альтикатрасом? Я думаю, у нас остается еще много историй, которые хочется рассказать геймерам.

? Расскажите про лун. Это критически важная часть геймплея или просто новая возможность?

МР: Именно что возможность. Наверняка кто-то захочет пройти всю игру с одним луком – и для этих людей мы, скорее всего, сделаем особый ачивмент, но в целом никто вас не заставляет им пользоваться. И даже сам лук подробно кастомизируется – и использовать его можно не только для стелса, но и в открытых столкновениях.

? Чем Нью-Йорк третьей части отличается от Нью-Йорка второй?

МР: Я много говорил об этом с нашим арт-директором. Как все знают, тема нового

Crysis – бетонные джунгли. Мы совмещаем органические элементы первой игры с городскими пейзажами второй. И в нашем городе мы можем показать самые разные локации: мы уже демонстрировали каньон, вы сегодня видели болото, а будет и многое другое. Мы, кстати, очень подробно изучили растительность Нью-Йорка и все старались сделать реалистично. А концепт-арт наших локаций выглядит просто потрясающе.

? А почему вы все еще остаетесь в Нью-Йорке? По-настоящему что это популярная локация, но она, кажется, начинает уже надоедать людям – Нью-Йорк в каждой игре и в каждом фильме есть

МР: Все это очень тесно связано с сюжетом. Есть одна причина, по которой мы должны вернуться именно в Нью-Йорк – и эту причину вы поймете, когда поиграете в Crysis 3. К тому же сам город мы пытаемся преподнести по-новому. Вы видели наш уровень в музее – это в первую очередь не музей, а болото. Музей в этом болоте просто физически находится. И локации, которые мы показали сейчас, кстати, еще не самые открытые. Некоторые уровни в игре, уверен, очень вас удивят.

? Расскажите, как изменилась ваша студия за последние годы.

МР: Я, честно говоря, сам не так долго тут работаю, чтобы рассказывать о каком-то прошлом Crytek. Но вообще у нас теперь большая компания с кучей филиалов по всему миру. В 2009-м открылось отделение в Великобритании, у нас есть офисы в Южной Корее, Болгарии, Украине и в Венгрии. И при всем этом в команде остались и многие из тех, кто трудился не только над первым Crysis, но и над Far Cry.

? Последний вопрос: объясните, почему пришельцы в вашем сериале до сих пор не захватили всю Землю, если у нас настолько превосходящие технологии?

МР: Действительно, почему? Ну, по сюжету Crysis 3 они таки попытались всех захватить и напали на все крупные города – и в ответ на это во всех этих городах Cell построил нанокуполы. И людям объясняют, что все это делается ради их же безопасности, но на самом деле главной целью Cell остается захват ресурсов: они становятся одной из самых сильных военных организаций в мире. В игре есть и масса других нераскрытых секретов. На один из них могу вам намекнуть, например: помните, отчего умер Профет в начале игры? Он убил себя, потому что был заражен инопланетным вирусом. Не мог выполнить миссию и поэтому отдал костюм Альтикатрасу. И в этом содержится небольшой намек на события третьей части. **СИ**



Dead Space 3

Платформы: Xbox 360, PlayStation 3, Windows Зарубежный издатель: EA
Российский издатель и дистрибутор: 1С-СофтКлаб Разработчик: EA GAMES
Страна происхождения: США

«ТЫ ЖЕ ВЕДЬ АМЕРИКАНЕЦ, ДА? – СПРАШИВАЕТ ПУХЛЫЙ БОРОДАТЫЙ ЖУРНАЛИСТ ТАКОГО ЖЕ ТОЛСТЯЧКА В БОЛЬШИХ ОЧКАХ ЗА ПЯТЬ МИНУТ ДО ТОГО, КАК НАС ДОЛЖНЫ УСАДИТЬ ПЕРЕД ТЕЛЕВИЗОРАМИ И ПОКАЗАТЬ САМЫЙ СВЕЖИЙ БИЛД DEAD SPACE 3. – ТЫ НЕ ПОЙМИ МЕНЯ НЕПРАВИЛЬНО, Я ПРОТИВ ВАС НИЧЕГО НЕ ИМЕЮ. Я ТОЛЬКО КНИЖКУ ВОТ ЧИТАЮ, ПРО ТО, КАК АНГЛИЧАНЕ И АМЕРИКАНЦЫ ОБМЕНИВАЛИСЬ ЛЮБЕЗНОСТЯМИ ПОСЛЕ ТОГО, КАК КОЛОНИЗИРОВАННАЯ АМЕРИКА ОТКОЛОЛАСЬ ОТ ИМПЕРИИ. МОЖЕТ БЫТЬ ЧИТАЛ? ОЧЕНЬ СМЕШНАЯ, СОВЕТУЮ». ЕГО СОБЕСЕДНИК ЯВНО СМУЩЕН И НЕ ОЧЕНЬ-ТО НАСТРОЕН ПОДДЕРЖИВАТЬ БЕСЕДУ, ВЕЖЛИВО ПОСМЕИВАЕТСЯ В ОТВЕТ. «ДА Я К ТОМУ ГОВОРЮ, ЧТО В КНИЖКЕ НАПИСАНО ТО, КАК АНГЛИЧАНЕ ПОНОСИЛИ ВСЕ АМЕРИКАНСКОЕ. НАПРИМЕР, ГОВОРИЛИ ПРО ЗМЕЙ: МОЛ, АМЕРИКАНСКИЕ ЗМЕИ ТАКИЕ ЛЕНИВЫЕ, ЧТО ПРОСТО ЛОЖАТСЯ НА ЗЕМЛЮ И ОТКРЫВАЮТ РОТ, И НЕДЕЛЯМИ ЖДУТ, КОГДА ТУДА ЗАПОЛЗЕТ ДОБЫЧА». ВСЕ СМЕЮТСЯ. «МНЕ КАЖЕТСЯ, ЭТО ОЧЕНЬ ПОДХОДЯЩЕЕ ОПИСАНИЕ АМЕРИКАНЦЕВ – ОНИ ДАЖЕ ХОРРОР ТЕПЕРЬ С МУЛЬТИПЛЕЕРОМ СДЕЛАЮТ, ЧТОБЫ, ЗНАЧИТ, МЕНЬШЕ РАБОТАТЬ САМИМ».

Самое сложное для понимания в DS3 – это отнюдь не многопользовательский режим с возможностью совместного прохождения. То есть, это тоже тонкий лед, под которым нечто неприятное, но пока ничто не говорит о том, что он треснет. Самая большая проблема заключается в том, что это Dead Space. Впечатляющий хоррор, первый выпуск которого произвел настоящий фурор: свежий взгляд на жанр, интересные решения, интригующий (примерно до середины) сюжет, потрясающая работа со звуковым оформлением. Для меня это один из самых значимых хорроров ever, который по всем традициям Electronic Arts должен был быть «заморожен» после первого же выпуска – законсервирован на будущее.

Успех Dead Space удивителен еще и в том смысле, что хоррор в принципе не может продаваться огромными тиражами – история знает лишь несколько исключений из этого правила. Как бы мы ни любили «ужастики», все равно их ценителей куда меньше, чем людей, которые могут довольствоваться одинаковыми комедиями с хрестоматийными шутками. Но у Dead Space были впечатляющие продажи, благодаря чему на свет появился не просто сиквел – во круг одной игры развернули целую медиа вселенную с мультфильмом, комиксами, книжками. В каком-то смысле уже одно это оказало пагубное влияние: когда трилогии форсируются, когда интрига раскрывается уже в первом выпуске, а дальше она лишь подменяется альтернативами, очень тяжело поддерживать интерес к сюжетной составляющей. Visceral Games, впрочем, справились, добавив к традиционной теме некроморфов (хотя когда стало понятно,

Некроморфов надо расчлнять, но даже отстрелив им ноги, нельзя чувствовать себя в безопасности – пока у них есть руки или зубы, они нападут.



▲ Мультиплеер в игре работает по принципу drop-in и drop-out, то есть напарник может появиться прямо в середине игры, даже если до этого вы предпочитали играть один. Темный полутчик? Еще один фантом сознания Айзека Кларка?

откуда они появились, противники перестали казаться такими уж крутыми) развернутые сцены сумасшествия бессменного главного героя – Айзека.

Но на прошедшем мероприятии в Гилфорде на вопрос о том, зачем в игру был добавлен co-op, представитель компании ответил так: «Потому что мы изучили отзывы пользователей и пришли к выводу, что большинству все еще слишком страшно играть – и напарник в этом смысле помогает снять напряжение». Но разве хоррор не должен пугать? Разве это не первоочередная его задача? Как человек впечатлительный, я все равно прошел первый Dead Space до конца несколько раз – мне было страшно, но в то же время у Айзека был полный контроль над ситуацией, и страшно хотелось узнать, что же будет дальше.

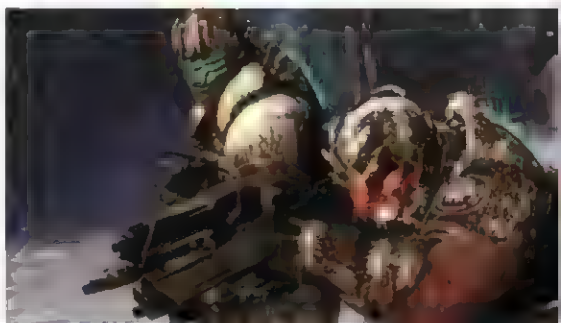
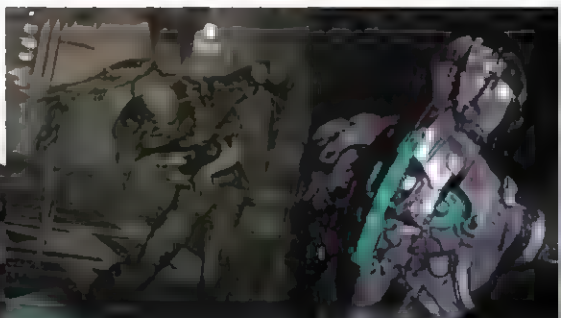
Visceral Games неустанно ищет пути расширения аудитории, из-за чего включает в Dead Space достаточно спорные решения – что обычный мультиплеер в предыдущей части, что кооперативный режим в третьем выпуске. Но при этом разработчики не идут на компромиссы: кооп – опционален, шарахание по углам кишачного кровожадными монстрами корабля никуда не делось. К сожалению, на сегодняшний день невозможно сказать, насколько одно уживется с другим. Мы видели и сингл, играли в мультиплеер, но это лишь отдельные эпизоды, «альтернативные» варианты которых пока не показывают. Говорят лишь, что они различаются – но как именно, остается только гадать.

Все эти сомнения одолевали меня, пока сотрудники отдела маркетинга проводили инструктаж: рассказывали про историю сериала и о том, как чутко они относятся к каждому высказанному мнению. Показанный в самом начале эпизод призван развеять сомнения журналистов в том, что Dead Space превратился в простой шутер от третьего лица. Айзек находится в привычной обстановке: космический корабль, повсюду некроморфы, страшные шумы в коридорах, надо что-то делать. Единственное отличие от всего, что мы видели в предыдущих частях, – в дверях, открывать которые надо на расстоянии – кинетической силой.

Попытка показать трагедию в первые минуты, удачно или не очень совершенную в сиквеле, разработчики учли; теперь Dead Space не соблюдает правило единства места, и это правильно – разнообразие локаций и условий,

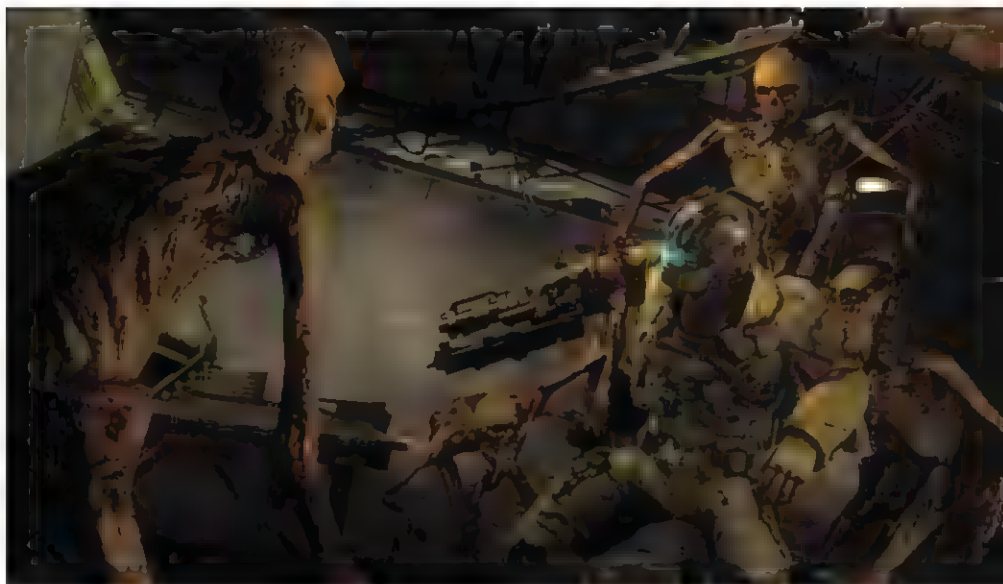
в которых окажется главный герой, позволяет находить новые решения и реализовывать подчас довольно странные идеи. Например, в показанном на Е3 куске геймплея нет свойственных сериалу элементов. Честно говоря, если в трейлере все производило впечатление этакое Lost Planet, то когда играешь вживую, не покидают ассоциации с «Террором» Симмонса – весьма смутные, но, получив по лбу киркой полярника, на мелочи уже внимания не обращаешь. Там же сцена, будто скопированная из Uncharted: когда Айзек карабкается вверх, как Натан Дрейк поднимался по падающему поезду – тоже в снегах, кстати. Смысл в том, что представленная планета – это отнюдь не единственная локация в игре. Будут и космические корабли, станции, научные и исследовательские центры. Другими словами, все отчаянные меры, чтобы никто не назвал третью часть похожей на предыдущие – визуально, во всяком случае.

Это немного обидно, и разработчики понимают всю сложность ситуации. Перед тем как дать в руки джойпад они говорят: «Этот эпи-



Показать человеческую трагедию в первые часы катастрофы разработчики успели в Dead Space 2 – местами удачно. В третьей части трагедию показывают много лет спустя.

зод – классический Dead Space, который все так любят. Надеемся услышать крики ужаса – иначе вы нас обидите». И увиденное на экране все равно выглядит свежо и интригующе. Плохо освещенные коридоры, некроморфы, прячущиеся в тенях и вентиляционных шахтах. Айзек – у которого на этот раз с головой, вроде, бы все хорошо – и его спутники «на том конце провода», которые раздают поручения: отправляйся туда, ой, дверь закрыта, найди ключ. Металлические двери, за которыми неизвестность. И хотя нас всех предупредили, что это «классический» эпизод, который должен доказать, что в соге-механике никаких радикальных изменений нет, пульс все равно учащается – особенно когда звук в наушниках делают погромче и прикладывают палец к губам в знак «молчи и слушай». Ориентироваться на звуки в Dead Space можно, и даже нужно, но без железных нервов делать это сложно. Новых способов напугать игрока Visceral Games не ищет: ты медленно шагаешь по коридору вперед, борясь с внезапно научившимся приседать Айзеком, слышишь протяжные стоны, клацанье зубов, почти кожей ощущаешь вращение вентилятора над головой,



▲ Новые противники – Feeders – реагируют на свет и шум, и налаждают стаями.

останавливаешься, чтобы свериться с навигационным устройством – и в этот самый момент из шахты выпрыгивает многорукая тварь с оторванной нижней челюстью. Доля секунды на размышления! Опыт приходит на помощь: не размениваясь на стагис, замедление объекта, просто стреляешь в ноги чудовищу; они все так же красиво, с брызгами крови разлетаются в сторону. Патроны в этой версии не важны, как и аптечки – они в избытке разбросаны по локациям, чтобы нерадивые журналисты (сидящий справа от меня человек научился открывать двери лишь спустя минут десять) не чувствовали себя неумехами. Но все равно просыпается память о предыдущих частях – и вместо того, чтобы хаотично палить по некроморфу, нащупываешь правый триггер и топчешь, топчешь, топчешь гадину. На экране – кровавые ошметки, в наушниках – звуки порванных мышечных тканей, раздробленных костей. Разыгравшееся воображение доделывает остальное, и начинает

Несмотря на кровь, кишки и отсечение головы, Dead Space все еще самая красивая игра про космос.





казаться, что слышишь кровь, стекающую с ботинка инженера Айзека Кларка, сражающегося с инопланетной напастью во все том же костюме горняка (верните мои DLC, я устал каждый раз покупать новые!) и с резаком в руках.

Тема космических кораблей исчерпала себя — разве что новые маленькие паразиты, забирающиеся в тело уже начавших разлагаться трупов, приносят что-то новое. Сейчас это главная цель Visceral Games: каким-нибудь образом донести до тех, кто никак не ждал режима совместного прохождения, что это все тот же старый добрый Dead Space. У них получалось ровно до того момента, как корабль упал на планету, Айзек начал отстреливать непонятных мутантов с кирками, а один из сотрудников компании не предложил попробовать одолеть босса вместе. В следующих эпизодах были перестрелки, экшн-сцены и все остальное, что в рамках «игры вдвоем» выглядит очень бодро; в то же время, я не имею ни малейшего представления, будет ли это так же весело, если напарника найти не удастся или не захочется даже искать.

Приятель Айзека подключается к игре исключительно в чек-пойнтах. Во время перестрелок это еще один закованный в костюм горняка мужик — маска снимается в кат-сценах, которые в одиночном режиме и в мультиплеере разные. Примечательно, что когда играешь один, то Айзек разговаривает с кем-то по рации или перекрикивается с выжившими, но и только. То есть, речь идет о каких-то дежурных замечаниях, которые ничего не сообщают игроку ни о прошлом героя, ни о его намерениях, целях. Зато когда на экране появляется второе действующее лицо, «темный попутчик», если угодно, все заметно оживает и следить за развитием событий становится интереснее.

К несчастью, ни в одном из этих эпизодов не было «хоррора». Айзек и его новый друг расправляются с гигантской тварью — ну, что ж, вдвоем это сделать гораздо легче. Пока один отвлекает жуткую мерзость хаотичной стрельбой, второй использует стазис и отстреливает оранжевые точки. Айзек и «второй парень» бегут туда-сюда от огромного бура; отовсюду лезут некроморфы (и будут лезть — в них же патроны и аптечки, нужные для решения паззла), по краям расставлены пункты раздачи стазиса. Продолжаться эта беготня может бесконечно — она, собственно, и продолжается, пока один из разработчиков не стучит пальцем по экрану и не говорит, что нужно делать. Остановить бур, расстрелять вон те сияющие штуки, хорошо. Айзек и тот, ну, в костюме перестреливаются с другими мужиками с пушками, но на них в этот момент

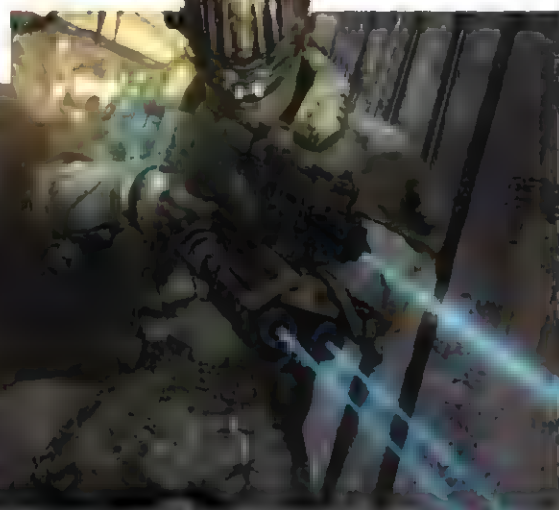
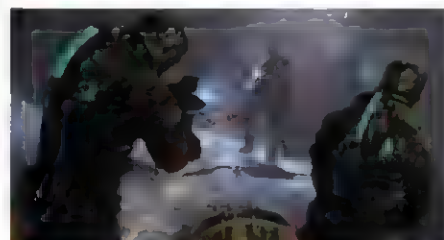
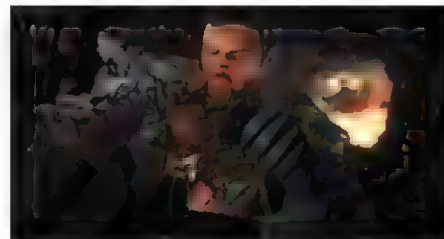
▲ Эпизоды с перестрелками нам показывали только в кооперативном режиме.

Ситуация знакомая, но если раньше об опасности предупреждал разрывающий барабанные перепонки шум, то теперь это может сделать напарник.

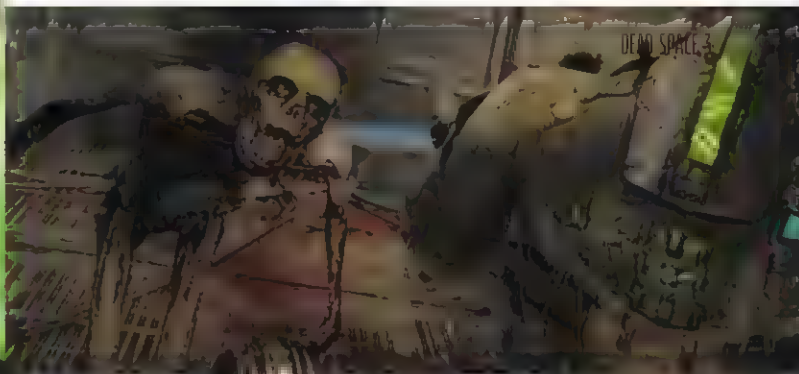


нападают некроморфы. По идее, можно переждать, посмотреть, как они друг друга переубивают, а уже после идти дальше. Но нет, мой напарник бросается грудью на амбразуру — и дурак он, потому что если один из нас умрет, то придется проходить все с последнего чек-пойнта. Есть ли эпизоды, где два горняка пичкают свинцом (сказать, что у них там заряжено сложно, потому что патроны теперь «универсальные») армии противника? Конечно, есть. Есть даже что-то вроде укрытий, но нет регена — и на том спасибо.

Что самое странное во всем этом: после победы над боссом Айзека «проглатывает» босс, и инженер проходит по всему его пище-



варительному тракту. Сидя перед сорокадюймовым телевизором в наушниках, не испытать отвращения при виде этой сцены невозможно. На этом демонстрация уровня заканчивается, но я успел обратить внимание на экран соседа — тому эту сцену не показали. Следовательно, в желудок попал только Айзек. А что стало с напарником? Значит ли это, что само повествование будет «дробиться» на отдельные эпизоды для коопа? Как именно будут сочетаться две описанные главы? Учитывая, что это самый проблемный на сегодняшний день момент, и что игра выходит только в следующем году, я не уверен, что ответ мы узнаем в ближайшее время. **СИ**



ИНТЕРВЬЮ ДЭЙВ ВУЛДМАН, продюсер Dead Space 3

? Изменился ли хоррор как жанр за последние годы? С ним работают все меньше и меньше разработчиков

Хоррор как жанр исхудал и поредел. Раньше было около дюжины известных названий, а теперь осталось совсем немного игр, которые действительно выделяются из общей толпы. Мы думаем, что Dead Space дарит те острые ощущения и атмосферу аудитории, которая в ином случае никогда бы не прикоснулась к хоррор-игре в традиционном представлении. Третья часть сохраняет характерные черты сериала, но мы стараемся выдержать баланс между экшн-сценами и великолепным повествованием. Т.е., на протяжении игры напряжение растет и падает.

? Зачем хоррор-игре нужен мультиплеер?

Dead Space 3 позволяет пройти кампанию – целиком – вместе с другом. Но кооп опционален; как и в случае с предыдущими выпусками, игру от начала и до конца можно пройти в гордом одиночестве, пережить своего рода изолированное приключение. Тогда Айзек Кларк будет совершенно один, без управляемых AI напарников, и вам придется искать способы пережить кошмар и справиться с враждебной средой самостоятельно. Но если вдруг появится желание, вы всегда сможете пригласить друга в режим кооперативного прохождения. Зачем это в хорроре? Потому что для некоторых проще и легче разделить ужас с другом – так игра становится доступнее и проще.

? Как изменился сам Айзек? Он пережил множество кошмаров, но сейчас выглядит здоровым и вроде бы даже сохранил рассудок

Не раскрывая слишком много информации, скажу, что на самом деле Айзек в кошмарном положении уже в начале Dead Space 3. Он одинок,

покинут, скрывается от властей, и перед ним вырастают новые препятствия.

? Почему напарник Айзека – мужчина? По всем канонам это должна быть женщина!

Джон Карвер, напарник Айзека в коопе, лучше вписывался в сюжет. Все, что мы делаем в игре, так или иначе вращается вокруг придуманных нами же знаний о вселенной, и поэтому должно вписываться в общий порядок вещей. Карвер переживает собственную, личную трагедию и утрату – потерю семьи, убитой некроморфами. И он жаждет мести.

? Как вы придумываете «случайные смерти» для Айзека? Только не говорите, что изучаете фотографии жертв автокатастроф

А вот за это вы можете поблагодарить наших аниматоров – все идеи принадлежат им. Они в любой момент могут придумать новые способы расчленивать, выпотрошить и обезглавить Айзека Кларка. С ними бывает забавно поболтать во время обеда.

? В игре представлен новый тип противников, чем-то похожих на простые скелеты. По сравнению с классическими некроморфами они... скучные. Как же они могут напугать игрока?

Вы имеете в виду Feeders, наших новых врагов. Они, в общем-то, и не скелеты вовсе, а воскрешенные трупы солдат и ученых, кто умер от голода на планете Тау Волантис. Когда вы увидите их в деле, сразу поймете, что «соскучиться» с ними невозможно. Для начала, они реагируют на шум и свет. На самом деле можно проскочить мимо них незамеченным, если быть осторожным. Но если вы привлечете их внимание – шумом или светом фонаря – они набросятся огромными стадами. Поверьте мне – это настоящий ужас.

? Но разве «третья сила» [люди с огнестрельным оружием] не портит атмосферу survival horror'a?

Вовсе нет. Штука в том, что survival horror не работает в том случае, если вы испытываете постоянное напряжение – то есть, чтобы напугать человека, надо продумывать пиковые моменты и спады, и тогда можно будет кого-нибудь напугать. Если вы постоянно «очень напуганы», то что вы будете делать? Поэтому иногда нужно предусматривать ситуации, в которых можно с облегчением вздохнуть или снять напряжение захватывающими экшн-сценами. Наши «человеческие» противники играют в этом ключевую роль и одновременно являются важной частью истории. Церковь Юнитологии давно вставляла Айзеку палки в колеса, и теперь он наконец-то может с ними покататься. Сами по себе они, может быть, не такие страшные, но они являются частью общего плана и помогают создать нужное настроение и темп повествования. И не забывайте, что это Dead Space, а значит, больше людей – больше некроморфов! Ситуации, когда приходится сражаться и с одними, и с другими – это совершенно новый для сериала опыт.

? Как будет развиваться вселенная Dead Space? Космические корабли, колонии и теперь целые планеты! Но что же дальше?

Вы нам скажите! Серьезно – найдите страничку игры в Facebook или наш Twitter-аккаунт и скажите, что вы думаете и что хотите увидеть еще. Сейчас наши силы на сто процентов сосредоточены на разработке третьей части, и мы хотим сделать его самым лучшим выпуском Dead Space. Но дальше мы будем двигаться в том направлении, которое нам подскажут фанаты.

» Из новой DMC убрали таунты (раньше это был удобный способ поднять рейтинг стилистичности). Говорят, такая способность не подходит Данте по сюжету.

▼ Когда активируешь способность Devil Trigger, всех демонов на арене автоматически подкидывает в воздух, где они и замирают. Как и раньше, пребывание в этом состоянии заживает раны Данте, но в демо эффект был неожиданно сильным. Сколько энергии для Devil Trigger накопилось, столько в итоге и прибавится к шкале здоровья. Правда, при условии, что герой тоже держится в воздухе: иначе энергия будет тратиться быстрее, чем здоровье — прирастать.



ДАТА ВЫХОДА
14 января 2015

Платформа: Xbox 360, PlayStation 3. Зарубежный издатель: Capcom.
Российский дистрибьютор: 1C. Составитель: Разработчик: Ninja Theory. Мультиплеер: нет.
Страна происхождения: Великобритания, Япония.

DmC: Devil May Cry

“В ЭТОЙ ТЕМЕ ЗАПРЕЩАЕТСЯ ВЫСКАЗЫВАТЬСЯ НАСЧЕТ ВНЕШНОСТИ НОВОГО ДАНТЕ. ИЗ-ЗА ТАКИХ, КАК ВЫ, В САРСОМ СЧИТАЮТ, БУДТО ФЭНОВ СЕРИАЛА ТОЛЬКО ЭТО И ВОЛНУЕТ. А НАС КУДА БОЛЬШЕ БЕСПОКОИТ, ЧТО В NINJA THEORY СДЕЛАЮТ С БОЕВОЙ СИСТЕМОЙ. ТАК ЧТО УМЕРЬТЕ ПЫЛ!”. ПРИБЛИЗИТЕЛЬНО ТАКОЕ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ Я НАШЛА НА ОДНОМ ИЗ ЗАПАДНЫХ ФОРУМОВ В ВЕТКЕ, ГДЕ ОБСУЖДАЛИ ПЕРЕЗАПУСК DEVIL MAY CRY.

▼ Познакомьтесь: так в DmC выглядит Вергилий, все еще брат-близнец Данте. Он возглавляет некий Орден, цель которого – выдворить демонов из мира людей (звучит очень похоже на миссию Ордена в DMC4, но, будем надеяться, один в один история не повторится) и по ходу игры предлагает родственнику объединить силы.



В издательстве давно и часто повторяют, что за работой приглашенной студии приглядывают японцы. В частности – Хидеаки Ицуно, на чьем счету – и DMC 3, и DMC 4. Оба выпуска в полной мере продемонстрировали все то, без чего Devil May Cry невозможно представить: и головокружительный темп сражений, и отзывчивость управления, и широкие возможности по комбинированию различных приемов прямо на лету. Но у Ninja Theory до сих пор не было опыта в создании подобных экшнов. Ни Heavenly Sword, ни Enslaved не смогли порадовать тех, кто любит техничные бои. И такая команда взялась за DMC! Понятное дело, начнешь беспокоиться. И непременно – едва появится возможность провести очную ставку – помчишься проверять, интересно и удобно ли играть за нового Данте. С внешностью-то все и так понятно: заморыш из дебютного ролика давно нарастил мускулы, избавился от синяков под глазами и прямо пышет здоровьем.

Демоверсия, которую мне дали испытать, – все та же, что и на весеннем пресс-показе Сарсом (отчет от Толи Сониной вы могли прочесть в одном из предыдущих номеров “СИ”). По сути, это отрывок учебной миссии и битва с первым серьезным боссом – оба эпизода часто показывают в роликах. На всякий случай напомню, что этот выпуск Devil May Cry сюжетно никак не связан с предыдущими и показывает альтернативную им реальность. В ней могут существовать персонажи со знакомыми именами и знакомой мотивацией – вроде демонического императора Мундуса из первой DMC, который и здесь хочет извести отпрыска демона Спарды, – но их пытаются преподнести на новый лад. Вот и сам Данте преобразился (в очередной раз, если вспомнить, что от выпуска к выпуску он менялся и раньше). С одной стороны, в нем есть знакомая задиристость и бесшабашность, с другой – столько злости, что он проорет Fuck



▲ Можно придиаться к анимации ударов Данте (мол, движения какие-то рваные), но в демо ни разу не было ситуации, когда игра бы – даже на секунду – затормозила, скажем, из-за обилия световых эффектов от ударов или количества врагов, которые набросились на героя всем скопом.

► Пока Данте продирается сквозь испытания в клубе Лилит, демомасса постоянно встречает с комментариями. Интересно, насколько ее болтовня надоедает, когда проходишь эту миссию не в первый раз.

уoi! в рожу боссу раньше, чем придумает что-нибудь более виртуозное. Сразу вспомнилось, как разработчики сказали мне в одном из прошлых интервью: мол, если выбирать какой-нибудь памятник средневековой литературы в качестве источника вдохновения, то в случае с DmC это уже будет не «Божественная комедия», а что-то более разухабистое, вроде «Кентерберийских рассказов».

Итак, Данте – молодой, самоуверенный и наглый – уже знает, что в его родном мире хозяйничают демоны. Продажа населению всякой отравы под видом бодрящих напитков – чуть ли не самое невинное из их развлечений. И как только герой начинает бунтовать против этой системы, его затгивает в Лимбо – владения нечисти, где каждый кирпич рад прищемить дорогому гостю все, что болтается.

Первое, к чему приходится привыкнуть, – R1 больше не отвечает за выбор цели. Ручной lock-on упразднили, оставив Данте только автонаведение. В частности, из-за этого нельзя с ходу воспользоваться любимыми приемами. Пытаешься сделать, скажем, классический лаунчер High Time, чтобы подкинуть врага в воздух, – зажимаешь по привычке R1, наклоняешь аналоговый стик назад и давишь на кнопку удара мечом. А теперь всю комбинацию заменяет одно нажатие «круга». Или решаешь использовать не менее классический Stinger, а для него отныне требуется дважды дернуть вперед аналоговый стик (вместо былого R1 плюс «вперед»).

Впрочем, переучиваться – это полбеды. Главная цель в Devil May Cry – не просто расправиться с врагами, а получить по итогам поединка максимальный рейтинг. В частности, за то, что бойцу не смогли ни разу попасть. И когда Данте



сталкивается с разношерстной толпой соперников, логично, что от кого-то захочется избавиться в первую очередь как от наиболее опасного, а полагаться придется только на auto-lock. Насколько адекватно он сработает в такой ситуации – пока сказать сложно, потому что в учебной миссии неприятели, прибегающие целой оравой, не пытаются задать герою основательную трепку и атакуют очень медленно, а босс сражается в гордом одиночестве. Справедливости ради отмечу: та же Bayonetta демонстрирует, что самонаводящаяся героиня – быстрому и техничному экипу не помеха (R1 используется в очень ограниченном числе приемов, и для них есть дублирующая схема раскладки – как раз с двойными наклонами аналога).

Вдобавок, понятно, отчего так произошло: на R1 и L1 обосновались модификаторы приемов. Правый шифт – для демонических сил, левый – для ангельских. Их влияние заключается не только в том, чтобы менять свойства и вид оружия; они также берут на себя функции стилей из DMC 3 и 4. Скажем, если дважды щелкнуть по клавише уворота, одновременно зажав «ангельскую» клавишу, Данте не отпрыгнет в сторону, а телепортируется за спину тому врагу, на которого самонавелся. Демонический аналог требует, чтобы герой уворачивался ровно в тот момент, когда его атакует неприятель. Если это условие соблюдено, эффект сравним с Witch Time из Bayonetta, только срок действия куда короче. Плюс оружие временно становится чуть мощнее.

Похожим образом мутируют другие навыки. «Квадрат» в обычном состоянии отвечает за огнестрельное оружие, но в комбинации с L1 позволяет Данте моментально подтянуться к цели, а в комбинации с R1 – напротив, притянет цель к нему (помимо прочего, этим приемом в демо обучали вырывать щиты из рук врагов). Прыжок тоже видоизменяется: если не отпускать L1, Данте дэшится в воздухе (напоминает прием, который раньше был у стиля Trickster, но в новой DMC дэш можно прервать в любой момент). Демонический эквивалент пока не предлагают.

В демоверсии рассказывают о специализации каждой из двух ипостасей меча Данте: ангельская коса Осирис – для быстрых выпадов, которыми хорошо продлевать комбо в воздухе, демоническая секира Арбитр – для очень медленных одиночных ударов, которыми удобно заканчивать цепочки приемов, одним махом отбрасывать нескольких противников и сбивать с ног любителей отсиживаться за щитами. Героя обещают снабдить другими видами базового оружия, и с ними тоже будут происходить метаморфозы под влиянием модификаторов, но тот набор приемов, который имеется сейчас, уже впечатляет.

Вот и способов уйти от атаки либо обратить атаку неприятеля против него самого по-прежнему много. Под самый очевидный – обычный уворот – отвели сразу оба нижних шифта. Поскольку модификаторы приемов на верхних шифтах постоянно в ходу, в Ninja Theory решили не создавать ситуацию, в которой игроку придется сразу, скажем, и R1 зажимать, и с помо-

щью R2 уклоняться. Пусть, дескать, всегда будет альтернатива. Интересно, что на протяжении всей анимации приема (а не только на определенных этапах, как было раньше), Данте нельзя ранить. В результате трюк получается настолько выгодный и одновременно простой в исполнении, что другие сразу отмечаешь. Как мотивируют не забывать и о них – пока непонятно.

Даже в самой первой DMC удары некоторых врагов – например, летающих монстров с ножницами (Sin) – позволяли парировать ответной атакой Данте. Неприятеля, способные поддаться на такую уловку, остались в сериале и тогда, когда герой обучился именно блокировать чужие выпады с помощью навыка из боевого стиля Royal Guard. В новой DMC, наоборот, упразднили Royal Guard, зато отбиваться нападением (даже в воздухе) разрешают от всех демонов, будь они хоть маленько пузатой, хоть боссами. Правда, время требуется рассчитать очень точно – «окно» для парирования маленькое. Но уж если трюк получится, то неприятель войдет в ступор и ему удастся выспать по первое число.

Рейтинг стилистики работает все так же: расчет, пока игрок чередует разные приемы и одновременно не позволяет неприятелям попасть по Данте. За повторение одного и того же трюка штрафуют не так быстро, как в DMC 3, но если персонажа ранят, то счетчик, конечно, стремительно падает. Также рейтинг повышается, если долго находишься в воздухе. Хотя в битве с марионетками не касаться земли очень просто, тут стоит вспомнить DMC 4. В ней тоже сперва не появляется ни одного врага, способного, скажем, стряхнуть демоническую хватку Неро, – их припасают для дальнейших этапов. Повышение рейтинга на этот раз увеличивает мощность оружия (что дополнительно упростит битвы с большим числом неприятелей), а если добраться до S+, то темп схватки ускорится где-то на 10%. Сейчас эти бонусы сложно оценить – в Ninja Theory систему еще дорабатывают.

К распознаванию команд нареканий нет – все, что на джойпаде набираешь, тут же воспроизводится на экране. На случай, если кому-то будет трудно выполнять приемы, где нужно выдерживать паузы между нажатиями клавиш, разработчики предусмотрели подсказки: контроллер вибрирует, сигнализируя, что остановка сделана, а оружие в руках героя вспыхивает ярким светом. Сложнее всего приспособиться к новой камере. Она вроде как следует за персонажем, но иногда ракурс меняется настолько занятно, что не сообразишь, куда кто подевался.

Мальчиками для битвы работают сразу три вида обычных демонов. Для сравнения, в демо DMC 4 Неро противостоял только один тип рядовых неприятелей – марионетки. Другое дело, что нечисть даже не пытается дать Данте серьезный отпор. Для учебного этапа это, конечно, простительно. Но когда видишь, насколько разнообразны умения героя, хочется заодно получить и примеры того, что сражаться будет нелегко даже на этапах между боссами. Поэтому меня очень порадовало, что на той же E3 Ninja Theory за закрытыми дверями показали еще одну миссию – герой попадает в клуб развлечений демонессы Лилит и должен выдержать ряд испытаний. Задания напоминают те, которые в DMC раньше могли бы оставить для побочных миссий: уничтожить врагов, уложившись в определенный срок, или уничтожить врагов, используя приемы в соответствии с тем,

как меняется цвет пола под ногами Данте. Плиты начинают сверкать синим – нужно ограничиться способностями с ангельским модификатором, красный цвет – актуальны только «демонические» приемы. Если светомузыку игнорировать, боец теряет здоровье (ну и враги не гибнут).

Тамим Антониадес дополнительно пояснил, что миссия в клубе Лилит – самая прямолинейная. Мол, в остальных разрешат отклоняться от основного маршрута, чтоб был выбор: играть ради итогового рейтинга (и значит, стараться экономить время) или играть, чтобы полностью обследовать все закоулки. В DMC такое было всегда – на уровне «запрыгнуть везде, куда можно запрыгнуть, чтобы разыскать что-нибудь ценное». Но двумя маршрутами к одному и тому же боссу дойти не позволяли. А теперь, как намекают в Ninja Theory, и такое не исключено.

В платформенных испытаниях впечатляет прежде всего то, что (по крайней мере, в демо) разработчики не используют QTE. Скажем, когда на пути Данте – после серии прыжков по разваливающейся улице – начинают съезжаться два дома, ему достаточно скануть в проем, используя «ангельский» дэш, чтобы спастись. Хотя я постоянно ждала подвоха, памятуя о Bayonetta, где акробатические упражнения ведьмы на некоторых этапах прерывали сигналами в духе «а сейчас нажми квадрат».

Второй момент – платформенные испытания добавлены не для галочки, от игрока действительно требуется рассчитывать прыжки. Я это прочувствовала на этапе, где герою нужно пересечь зал в гигантском соборе, сходя с одной платформы на другую. Свалиться вниз, неверно оценив расстояние, – легкое легкое.

Оценивать по демоверсии качество самонаведения или делать выводы об интеллекте врагов пока рано – тем более что многие механики в Ninja Theory все еще отлаживают (интересно, уберут ли полную неуязвимость во время уворота?). Новая камера оставляет неоднозначное впечатление, но увиденное мне в целом понравилось: еще бы планку сложности поднять и будет действительно интересный экшн. Создатели обещают, что так и произойдет: они хотят сделать игру для хардкорной аудитории. Я, кстати, не удержалась и спросила Тамима Антониадеса, что бы он ответил фанатам из России, которые считают, что Данте и в прошлых выпусках выглядит как гей, и в этом такой же. Он ответил: «Когда люди вешают подобные ярлыки, они пытаются (героя) связать с неким стереотипом и таким образом унижить. И на мой взгляд, такие люди должны в первую очередь себя самих спросить – откуда у них такая потребность навешивать ярлыки, почему они без них жить не могут». **СИ**



Парировать удары можно даже при включенном демоническом модификаторе – просто приходится тщательно рассчитывать время контратаки, поскольку все взмахи секирой делаются медленно.

В новой DMC делают акцент на боях в воздухе, и долго удерживать Данте в полете стало гораздо проще – непременно осваивать jump cancel уже не требуется. Более того, сейчас кажется, что это как-то чересчур легко, и я с нетерпением жду, когда появятся рядовые враги, способные высобордаться из захватов и прерывать комбо, портя герою праздник.



Ni no Kuni: Wrath of the White Witch

ДАТА ВЫХОДА
6 ЯНВАРЯ 2012

В ЭТОМ ГОДУ Е3 БЫЛА КАК-ТО ОСОБЕННО НЕУРОЖАЙНА НА ЯПОНСКИЕ RPG. ДАЖЕ SQUARE ENIX ПРИВЕЗЛА ТОЛЬКО ДЕМОВЕРСИЮ KINGDOM HEARTS: DREAM DROP DISTANCE ДЛЯ 3DS. НА ОБЩЕМ ФОНЕ СИЛЬНО ВЫДЕЛЯЛАСЬ NAMCO BANDAI. ХОТЯ АНОНСА ЗАПАДНОГО ИЗДАНИЯ TALES OF XILLIA НА ВЫСТАВКЕ НЕ ПРОЗВУЧАЛО (ОНО ПОСЛЕДОВАЛО ПОЗДНЕЕ), НА СТЕНДЕ КОМПАНИИ ВСЕ ЖЕЛАЮЩИЕ МОГЛИ ПОЗНАКОМИТЬСЯ С NI NO KUNI – КРАСОЧНОЙ И МАСШТАБНОЙ РОЛЕВОЙ ИГРОЙ ДЛЯ PS3. НА РОДИНЕ ОНА УЖЕ ВЫШЛА, НО К НАМ ДОБЕРЕТСЯ ТОЛЬКО В КОНЦЕ ЯНВАРЯ СЛЕДУЮЩЕГО ГОДА.

Платформа: PlayStation 3 Жанр: ролевая игра Страна происхождения: Япония

Российский дистрибьютор: 1C-СофтКлаб Разработчик: Level 5 Мультиплеер: нет



«Во время боя герои-люди командуют происходящим, в потасовку не вмешиваясь, — если только игрок не решит, что пришла пора им самим выйти на передовую взамен фамильяров.»



Облик мира и персонажей Ni no Kuni – заслуга художников из анимационной студии Ghibli. Можно было бы предположить, что они подсказали разработчикам из Level-5 и сюжет. Пусть, мол,

это будет история о мальчике Оливере, который трагически теряет маму и так горько рыдает, что подаренная ему игрушка оборачивается магическим существом. А оно, в свою очередь, вручает Оливеру волшебную книгу – архив заклинаний и по совместительству пропуск в дикий мир. Но на деле, как рассказывает Деннис Ли из Namco Bandai (он занимается продвижением марки Ni no Kuni), концепцию придумали в самой Level-5. Приближался юбилей компании, и чтобы ударно отметить годы, потраченные на разработку Dark Cloud, Rogue Galaxy и White Knight Chronicle, команда задумала сделать еще одну RPG: объединить лучшее из накопленного опыта и добавить свежих идей. А когда план проекта и общая сюжетная канва были готовы, возникла мысль привлечь к сотрудничеству Ghibli. «У них, к счастью, в этот момент не было других планов и они могли включить нас в свое расписание, — поясняет Ли. — Так что в итоге все получилось благодаря удачному стечению обстоятельств».



Фамильяров в игре обещают больше 200. Для сравнения – в Black и White версиях Pokemon, вышедших на Западе в прошлом году, – 210 покемонов, в FF XIII-2 – свыше 150 рекрутируемых монстров, а в SMT: Strange Journey, рекордсменке в этом мини-чемпионате, – свыше 300 демонов, способных присоединиться к команде.

Акихико Хино, глава Level-5, дополнительно поясняет, какой вклад в Ni no Kuni внесли коллеги из Ghibli: «Они не столько засыпали нас новыми идеями, сколько дали очень много полезных советов насчет того, как рассказывать историю, как режиссировать сцены. Например, ближе к финалу игры у нас есть эпизод, в котором Оливер встречается с матерью. Мы между собой спорили, кинется ли он ей на шею или просто обнимет, или вообще ничего такого не сделает. Команда Ghibli поделилась с нами своими идеями, и в итоге мы последовали их совету. Они нам много таких мелких штрихов подсказали».

Когда играешь в Ni no Kuni, возникает ощущение, будто смотришь анимационную ленту – к счастью, не потому, что управление постоянно отбирают (во всяком случае, демо этим не грешило), а из-за дизайна. И живописные пейзажи, и забавные персонажи, нарисованные в технике cell-shading, просто не позволяют думать иначе. От исследования мира не отвлекают внезапными случайными сражениями: враги всегда видны на карте как, например, в Tales of Graces f.

Если подкрасться к ним с тыла, герой получит преимущество в сражении. Если же, напротив, его застигнут врасплох, схватка начнется с перевесом в пользу соперников. Когда неприятель замечает Оливера (об этом сигнализирует соответствующая иконка), от него при некоторой ловкости можно удрать: со временем преследователь забывает, что за кем-то гнался. На одной равнине в Ni no Kuni запросто могут топтаться и недруги, которые героям по силам, и те, кто их запросто отметелит, так что опция побега оказывается весьма кстати.

Сами схватки обставлены довольно интересно. В демо Оливер был единственным человеком в отряде, но в полной версии игры к нему могут присоединиться еще двое союзников-людей. Как и в случае с главным героем, каждого из них сопровождает до трех помощников-монстров (в японской версии их называют имаженами (imagenes), в западной – фамильярами). На арену участники отряда выставляют по одному монстру и командуют ими издалека. Активного бойца разрешают в любой момент заменить кем-то из собратьев со скамейки

Западная версия Ni no Kuni для PS3 сможет похвастаться большим числом фамильяров, чем предлагала геймерам японская версия. Также нам предложат коллекционное издание – с копией книги Оливера, так называемым Wizard's Companion. Оригинальное японское издание содержало ее цифровую копию, плюс бумажную версию можно было приобрести отдельно. В любом случае, книга для прохождения PS3-версии необязательна. Помимо этого артефакта, в коллекционку положат плюшевую куклу Дриппи и коды на скачивание эксклюзивных фамильяров. Но и соотечественников в Level 5 не обидят: они смогут получить все, что предлагает обычное западное издание, в виде бесплатных DLC. Также в продаже на родине появится "полное" переиздание (с добавленным easy-режимом и всеми бесплатными DLC уже в комплекте), причем по сниженной примерно вдвое цене – специально для тех, кто никак не приобретется к Ni no Kuni.



По скриншотам Ni no Kuni выглядит блеклой – на экране краски куда сочнее.



У спутника Оливера, ожившей игрушки по имени Дриппи, в оригинале был осакий акцент и осакий характер – считается, что жители этого города бесшабашные, бесцеремонные и вообще полная противоположность воспитанных японцев, скажем, из Киото. В переводном варианте Дриппи говорит по-английски, словно выходец из Уэльса. Я уточнила у Денниса Ли, есть ли в этом какой-то намек на характер валлийцев или просто требовалось, чтобы речь звучала очень непохоже на классический British English. Оказалось, второе.





Оказавшись на карте мира в Ni no Kuni, сразу вспоминаешь Final Fantasy XII: вокруг простор и все монстры – как на ладони. Обычные лабиринты, само собой, тоже есть.



запасных или самим хозяином. Враги игнорируют всех, кто не на передовой, а но линейка здоровья у фамильяров и их владельца общая. Так что если она обнулится, из строя выбывает весь юнит.

Под управлением игрока – один герой, за остальных отвечает AI. Перед началом драки выбираешь, кого именно выпустить на арену – скажем, Оливера или его фамильяра, и дальше схватка идет в реальном времени. В отрывке, который я опробовала сама, акцент делался на том, что только Оливер знает лечащие заклинания. Поэтому важно было постоянно переключаться между бойцами: то бьешь врагов фамильяром, то залатываешь раны силами Оливера. Иначе – преждевременный финал, поскольку линейка здоровья, как уже говорилось, общая.

Передвигаться по арене разрешают свободно: персонаж замирает, только когда игрок начинает выбирать с помощью меню, какой приказ отдать. В случае с обычной атакой бойцу позволяют нанести несколько ударов, прежде чем команда станет временно недоступна (похожим образом работает АТВ-система в Final Fantasy).

В этот промежуток можно воспользоваться другими опциями – например, использовать магические заклинания или особые приемы, у которых, в свою очередь, тоже бывает период перезарядки.

В демо не показывали, как именно Оливер разжигается фамильярами, но особого секрета в самом процессе нет. Спустя несколько часов после начала приключений героя обучают ловить монстров и объясняют, как их прокачивать (как и в Pokemon, они могут эволюционировать, мутируя в более развитых существах). В отличие от персонажей-людей, которым новые навыки вручают по мере развития сюжета, фамильяры накапливают опыт в битвах.

Увиденное меня очень впечатлило: сражаться в Ni no Kuni – весело, а мир выглядит очень красивым. Правда, весь вопрос в том, насколько это будет справедливо для полной версии и насколько интересным окажется сюжет для тех, кто уже сильно перерос Оливера. У японцев отзывы противоречивые, так что мне не терпится увидеть локализацию – чтобы составить собственное мнение. **СИ**

В Японии за год до выхода Ni no Kuni для PS3 вышла Ni no Kuni для DS. Ее снабдили альбомом, имитирующим книгу заклинаний Оливера (альбом много критиковали за то, что с ним новинка становится не такой уж портативной). Обе Ni no Kuni рассказывают об одном и том же, но DS-версия останавливается примерно на середине событий, а вот владельцы PS3 узнают, чем эта история закончилась. Как пояснил Акихико Хино, глава Level 5, DS-вариант сделали для того, чтобы познакомить с игрой как можно больше людей, а PS3-версия потребовалась затем, чтобы воспроизвести и анимацию студии Ghibli, и саундтрек от Джо Хисаиси на достойном уровне. На Западе локализируют только Ni no Kuni для PS3: как гласит официальное объяснение, всему виной сложности с переводом. Интересно, что по данным, собранным к марту 2011 года, Ni no Kuni для DS разошлась тиражом свыше 500 тысяч копий, хотя напечатано было около 600 тысяч копий. Такой результат Акихико Хино объяснял недостаточно сильной рекламной кампанией и чересчур тесным соседством с релизом Monster Hunter 3rd. Более свежей информации о продажах, к сожалению, нет.

lady & gentleman

CITY

ДО 30 СЕНТЯБРЯ

ВСЕМ ДЕРЖАТЕЛЯМ «МУЖСКОЙ КАРТЫ»

ПРЕДОСТАВЛЯЕТСЯ **10% СКИДКА**

НА НОВУЮ КОЛЛЕКЦИЮ В СЕТИ САЛОНОВ
МУЖСКОЙ, ЖЕНСКОЙ И ДЕТСКОЙ ОДЕЖДЫ
lady&gentleman CITY.

8-800-200-0084

www.ladygentleman.ru



Оформить дебетовую или кредитную «Мужскую карту»
можно на сайте www.alfabank.ru или позвонив
по телефонам:

8 (495) 788-88-78 в Москве

8-800-2000-000 в регионах России (звонок бесплатный)

MAXIM
МУЖСКОЙ ЖУРНАЛ С ИМЕНЕМ



Альфа-Банк

(game)land

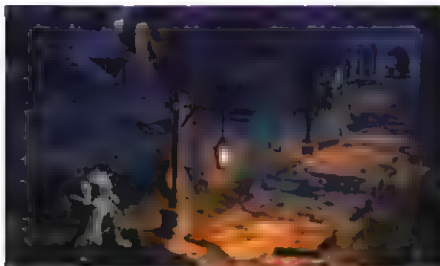


DATA BOX

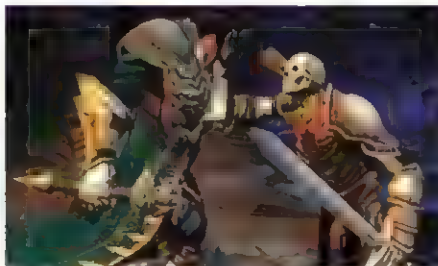
Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate

САМАЯ УСПЕШНАЯ 3D-ЧАСТЬ CASTLEVANIA ОБЗАВЕЛАСЬ ДВУМЯ СИКВЕЛАМИ. О СТАРШЕМ, ДЛЯ ДОМАШНИХ КОНСОЛЕЙ, МЫ РАССКАЖЕМ ПОЗЖЕ, А ВОТ МЛАДШИЙ, ДЛЯ 3DS, УЖЕ УСПЕЛИ ОПРОБОВАТЬ.

Платформа: 3DS Жанр: action-adventure Зарубежный издатель: Konami Российский дистрибьютор: не объявлен Разработчик: Mercury Steam Страна происхождения: Япония, Испания Мультиплеер: нет



▲ Один из примеров обманчивой перспективы в Mirror of Fate: вроде бы и не стандартный «вид сбоку», но свобода передвижений у героя – ровно такая, как обычно бывает в 2D-играх.



▲ Зрелищные добывания достались Mirror of Fate в наследство от Lords of Shadow.

Сastlevania: Lords of Shadow от испанской MercurySteam с легкостью могла бы претендовать на титул самого долгого экипа – там, где Devil May Cry или God of War уже заканчиваются, в

ней все еще подкидывают новые испытания. Одновременно, как свидетельствуют результаты продаж, она оказалась наиболее успешной из всех попыток перевести в 3D приключения выходцев из вампироборческого клана Бельмонтов. А продюсер Дэвид Кокс и его коллеги получили шанс довести до конца задуманное: превратить историю Габриэля Бельмонта в трилогию. И заодно рассказать о Дракуле так, как в «Касльваниях» до сих пор не пробовали. Если вы вдруг зададитесь вопросом, как новое повествование соотносится с Lament of Innocence и бунтом Матиаса Кронквиста против бога, то у Konami на это есть ответ: Lords of Shadow – перезапуск сериала. События в ней не пытаются увязать с уже описанными в предыдущих играх, здесь все по-другому, несмотря на знакомые имена героев.

Оба продолжения анонсировали за несколько дней до E3. Lords of Shadow 2 выйдет для PS3 и Xbox 360, и о ее сюжете невозможно распространяться, не заспойлерив финал первой части так, что дальше некуда. Габриэль узнал, кто же в действительности убил его жену Мари, сразился с самим Сатаной, превратился во врага номер один для клана Бельмонтов и все еще – главный герой (пусть и несколько постаревший). Дальнейшие подробности неизвестны: в MercurySteam подготовили для дебюта зрелищный ролик, но планами насчет возможных изменений в геймплее делиться не стали. Зато Lords of Shadow: Mirror of Fate, которую готовят для 3DS, привезли на E3 уже в виде рабочей демоверсии, и мне удалось ее опробовать.

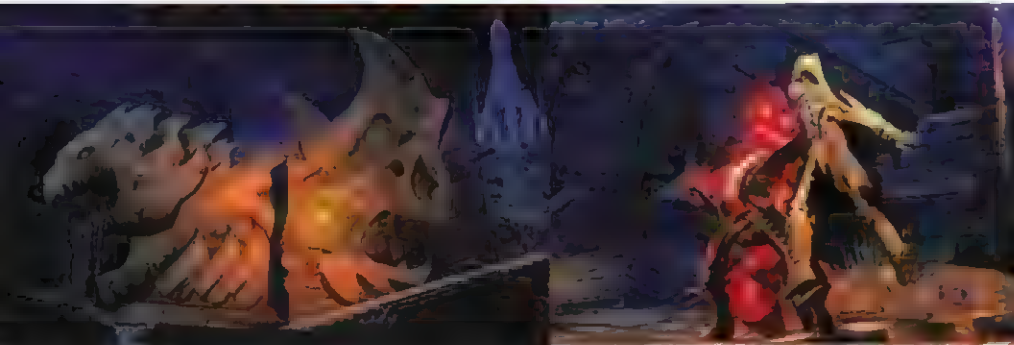
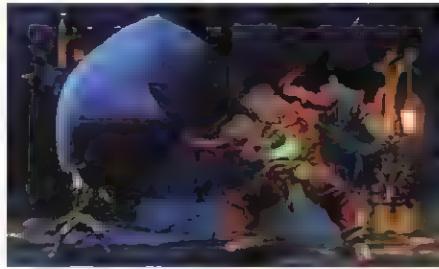
Mirror of Fate – промежуточное звено между оригиналом и номерным сиквелом: то, что произойдет в ее финале, подготовит почву для грядущих событий. Действие разворачивается спустя 25 лет после того, как Габриэль прошелся огнем и кнутом по владениям Повелителей Теней. Число играбельных персонажей обещают довести до четырех. Семья Бельмонтов представлена сразу двумя храбрцами: Саймоном и Тревором, причем Тревор, по замыслу, – сын Габриэля, а тот о нем – ни сном ни духом, потому что Мари не сочла нужным оповестить мужа насчет ребенка. Третий боец – Алукард, и у него, очевидно, тоже будет новая биография. Четвертый персонаж до сих пор не назван. Лично я надеюсь, что эту роль отдадут женщине – вроде Сайфы Бернадес, ставшей женой Тревоги в Castlevania III: Dracula's Curse. Там более, что разработчики то и дело вспоминают именно этот выпуск канонических Castlevania как один из наиболее вдохновляющих.

Герои будут сменять друг друга на заранее определенных этапах маршрута – по мере того, как игрок исследует замок Дракулы и его окрестности в разные временные периоды (судя по намекам – не факт, что в хронологическом порядке). По словам Дэвида Кокса, в MercurySteam не пытаются воспроизвести формулу Symphony of the Night и последующих «Метроидваний». Это раньше так было: чем больше умений накапливает персонаж, тем свободней

▼ Скелеты иногда прячутся от Тревора за щитами. Если парировать атаку (нажать на левый шифт в тот самый момент, когда враг наносит удар), противник впадет в ступор и на время будет совершенно беззащитен.



▼ Самый первый мидбосс. Если проигнорировать все позывы к QTE, помрет и от рядовых атак, но схватка займет больше времени.



он передвигается по вампирским угольям, возвращаясь уже хоженными тропами и проникая туда, куда его изначально не пускали. Нет, сейчас акцент на том, что шанс пробраться во временно закрытые зоны появится только тогда, когда сменится герой. Тем не менее, в демо есть эпизод, когда Тревору недвусмысленно дают понять: как только он получит способность к светлой магии, ему нужно вернуться в уже знакомую комнату и, видимо, открыть для себя новый уголок замка.

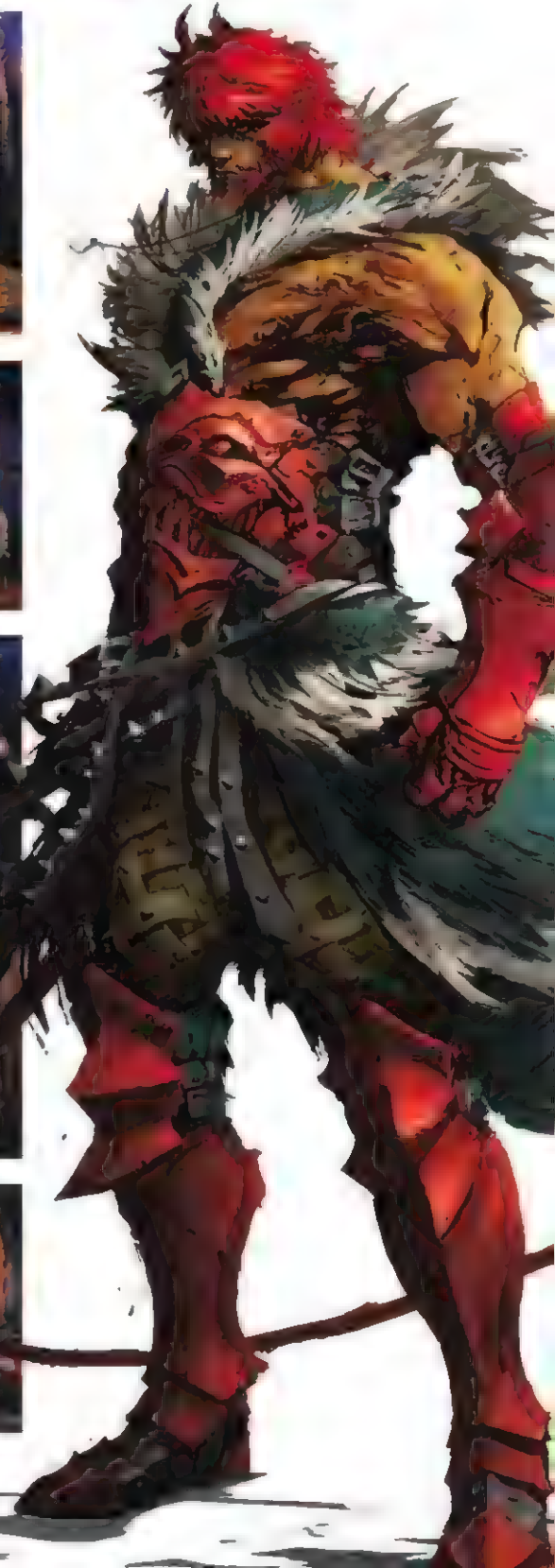
Подзаголовок, как поясняют в MercurySteam, — отсылка к зеркалу, через которое бог Пан прибывает в замок Кармиллы, а Габриэль отправляется к владениям Бабы Яги в оригинальной Lords of Shadow. «Каждый персонаж должен сделать выбор, касающийся его судьбы, — объясняют разработчики, — а зеркало способно показать, какой жребий им предначертан». Предполагается ли, что героям удастся отвертеться от некоего неминуемого события в их жизни, если они сделают верный выбор, или оно произойдет в любом случае — пока неясно.

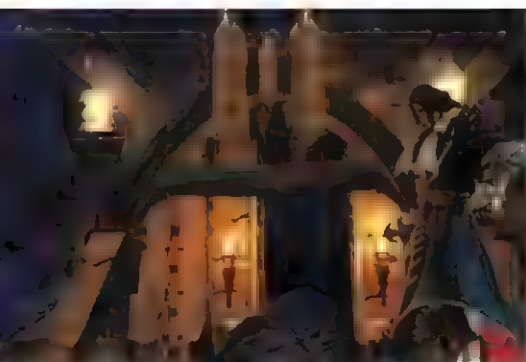
Бойцы различаются как характером, так и уникальными навыками. Вспыльчивый Саймон умеет призывать духов-хранителей, чтоб те атаковали неприятелей или охраняли его. Козырь Алукарда — умение превращаться в туман (таким образом он может просочиться в закрытые комнаты, куда не попадут Бельмонты). Расчетливый и спокойный Тревор обучен двойным прыжкам, а также полагается на светлую и темную магию — точно так же, как делал Габриэль.

Именно концепция магии больше всего привлекала меня в боевой системе Lords of Shadow. Благодаря ей нельзя было сказать, что правила один в один списаны с God of War. От игрока требовалось решать, как именно распорядиться очередной порцией энергии, полученной от врагов во время драки. Перегнать ее, например, в запас светлой магии, чтобы можно было тут же подлечить героя? Или же пополнить ею ресурсы темной магии, чтобы сделать атаки



В демо, помимо драк и платформенных испытаний, показали простенькую задачку на время: Тревору требуется спуститься в туннели под замком, чтобы найти рычаг, который уберет решетку в одном из переходов парой экранов выше. Опускаешь рычаг — начинает тикать таймер, а на обратном пути уже поджидают с засадой скелеты. Если не уложиться в срок, вторая попытка убрать решетку пройдет в прямо-таки тепличных условиях: побежденные враги не респавнятся.

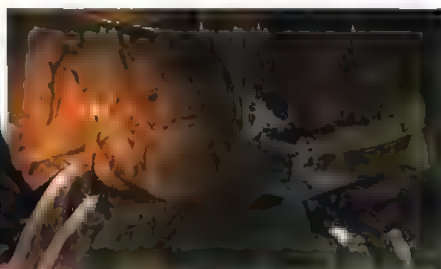




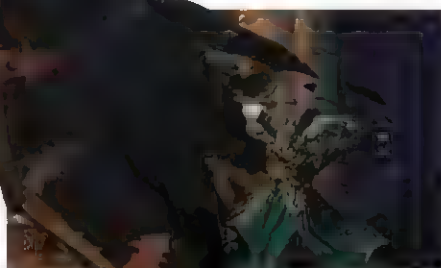
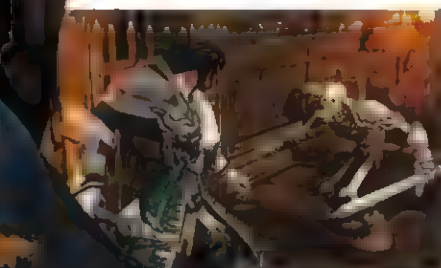
более сокрушающими? Чем сложнее условия схватки – тем интересней выбор.

Но, к сожалению, в демоверсии Mirror of Fate получить светлую магию не позволяли – эта способность так и осталась закрытой. Да и доступный персонаж только один – Тревор. Его основной помощник в нелегком деле истребления скелетов и кровососов – крест, раскладывающийся в кнут, а арсенал вспомогательного оружия за десять минут в демо пополнился бумерангом (Саймону обещают метательные топоры).

Хотя персонажи и декорации – трехмерные, все передвижения героев ограничиваются двумя измерениями. При этом правила драк копируют Lords of Shadow, а не двухмерные Castlevania. Здесь не предполагается, например, что боец умеет приседать и таким образом уклоняется от ударов в голову. А вот увороту кувирком назад обучают сразу же. Камера в принципе всегда



▲ На самом деле во время платформенных испытаний камера не пытается держаться за спину Трево. Когда прыгаешь от крюка к крюку в демо, эти моменты не перебивают никакими кинематографичными предзаписанными сценами.



ЗДЕСЬ НЕ ПРЕДПОЛАГАЕТСЯ, НАПРИМЕР, ЧТО БОЕЦ
УМЕЕТ ПРИСЕДАТЬ И ТАКИМ ОБРАЗОМ УКЛОНЯЕТСЯ
ОТ УДАРОВ В ГОЛОВУ.

демонстрирует вид сбоку, но фиксированный ракурс то и дело меняют. Все платформенные испытания, насколько пока можно судить, поджидают героя в замке: как только он выбирается на открытый воздух, его уже не заставляют куда-то карабкаться или подтягиваться на уступах. Сами упражнения в акробатике, по словам

Дэвида Кокса, усложняются, потому что враги будут стараться всячески нагадить непрошеным гостям, пока те покоряют очередную высоту, но в демо соответствующих примеров не нашлось.

А еще несколько удивил выбор кнопок для управления. Тревор умеет цепляться кнутом за специальные крюки и затем раскачиваться на нем, чтобы перемахивать через пропасти, которые обычным прыжком не преодолеть. Но чтобы использовать этот прием и, главное, чтобы затем спрыгнуть, нужно всякий раз жать на отдельную кнопку, зарезервированную под "хватание" (она же используется для активации приканчивающих ударов). В предыдущих Castlevania это обыгрывали куда удобней и интуитивно понятней: хочешь отцепиться – жми кнопку "вниз" на D-pad.

Кнут Тревова обладает просто потрясающим радиусом поражения. У рядовых скелетов в демо несколько выше запас прочности, чем можно предположить, и они любят атаковать с нескольких сторон, но тем не менее, стоило мне нажать на пару секунд кнопку слабого удара, и герой автоматически выполнил комбо, от которого недругов вмиг посшибало с ног. После этого я уже особо не изощрялась с уворотами и блоками, когда нужно было расправиться с обычными соперниками. Бумеранг тоже смотрелся каким-то бесполезным рядом с такой мощью. Предполагалось, что им будет удобно подрезать крылья летающей нечисти, но на деле оказалось куда проще подпрыгнуть и достать вампиров кнутом. Разработчики, правда, обещают, что в финальной версии найдутся враги, против которых придется разрабатывать специальные тактики. Но в представленной на E3 версии самой заковыристой оказалась схватка с финальным противником – и то потому, что в процессе рассказывают о двойном прыжке, предлагая перескакивать через босса, когда тот атакует, низко наклонив голову. Камера при этом выбирает не классический вид сбоку, а чуть из-за спины Тревова, и с непривычки сложно рассчитать расстояние между героем и врагом.

В целом, на экране консоли Mirror of Fate даже в нынешнем «сыром» варианте выглядит симпатично – лучше, чем в роликах на ютубе. Будет интересно посмотреть, насколько непохожими на Тревова получатся остальные бойцы – это пока самый притягательный аспект новинки. Также хочется убедиться, что соперники действительно мотивируют осваивать весь арсенал героев, а не только использовать одно наиболее полезное комбо. Как улучшат графику, да и сколько в итоге оставят QTE – тоже любопытно. Мне, например, в оригинальной Lords of Shadow не понравились схватки с боссами вроде ледяного титана: полдраки – платформенные задания, полдраки – QTE. Очень надеюсь, что в MercurySteam не подкачают: в библиотеке 3DS как раз отчаянно не хватает хороших экшенов. **СИ**

ПОДПИСКА

SUBSCRIBE

БУДЬ ХИТРЫМ!

СЭКОНОМЬ 700 РУБ. НА ГОДОВОЙ ПОДПИСКЕ!

Подписка на супержурнал «Страна Игр»

	6 номеров	12 номеров
с доставкой	1599 руб	2149 руб
самостоятельное получение	799 руб	1194 руб

Получить журнал самостоятельно можно по адресу: Москва, м. Автозаводская, ул. Ленинская слобода, дом 19, бизнес-центр ОМЕГА ПЛАЗА, 5 этаж, офис 21

GLC.RU

Узнай, как самостоятельно получить журнал намного дешевле!

ЭТО ЛЕГКО!

1. Разборчиво заполни подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта <http://shop.glc.ru>.
2. Оплати подписку через любой банк.
3. Вышли в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:
 - по электронной почте subscribe@glc.ru;
 - по факсу 8(495) 545-09-06;
 - по адресу 115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

ВНИМАНИЕ!

Если произвести оплату в июле, то подписку можно оформить с сентября. Для жителей Москвы (в пределах МКАД) доставка может осуществляться бесплатно с курьером «из рук в руки» в течение трех рабочих дней с момента выхода номера на адрес офиса или на домашний адрес. Единая цена по всей России, доставка за счет издателя.

ЗВОНИ!

по бесплатным телефонам 8 (495) 663-82-77 (для москвичей) и 8 (800) 200-3-999 (для жителей других регионов России, абонентов сетей МТС, Билайн и Мегафон). твои вопросы, замечания и/или предложения по подписке на журнал просим присылать на адрес info@glc.ru или прояснять на сайте www.GLC.ru В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ
НА ЖУРНАЛ «_____»

- ☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев

начиная с _____ 201 г.

- ☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
☐ Самостоятельное получение

Доставлять журнал курьером:

- ☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____

область/край _____

город _____

улица _____

дом _____ корпус _____

квартира/офис _____

телефон (_____) _____

e-mail _____

сумма оплаты _____

* в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
** в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

Извещение

Кассир

Квитанция

Кассир

ИНН 7729410015	ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва	
р/с № 40702810509000132297	
к/с № 30101810900000000990	
БИК 044583990	КПП 770401001
Платательщик	
Адрес (с индексом)	
Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____»	
с _____ 201 г.	
Ф.И.О.	
Подпись платателя	

ИНН 7729410015	ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва	
р/с № 40702810509000132297	
к/с № 30101810900000000990	
БИК 044583990	КПП 770401001
Платательщик	
Адрес (с индексом)	
Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____»	
с _____ 201 г.	
Ф.И.О.	
Подпись платателя	



Unparalleled Devil

А ВЫ СЛЫШАЛИ ЧТО-НИБУДЬ О КОМПАНИИ LINEKONG? ЗНАЧИТ, ТЕПЕРЬ УСЛЫШИТЕ. НАЧИНАЙТЕ ДО БЛЕСКА СВОИ МЫШКИ И НАЧИНАЙТЕ БРОСАТЬ МОНЕТЫ В ФАРФОРОВУЮ КОПИЛКУ. UNPARALLELED DEVIL - УСПЕШНАЯ КИТАЙСКАЯ ММО RPG - ДОЛЖНА В БЛИЖАЙШЕМ БУДУЩЕМ ПОЯВИТЬСЯ И В РОССИИ. А ЭТО ЗНАЧИТ, ЧТО НАМ ВЫПАДЕТ ОТЛИЧНЫЙ ШАНС ПОРАДОВАТЬ НАШУ ДАВНО ПРОДАВШУЮСЯ ЗА PVP НАТУРУ И ВСЛАСТЬ НАПОДАТЬ ВСЕМУ, ЧТО С МЕЧОМ И В ДОСПЕХАХ!

Платформа: PC Жанр: action-MMO RPG Зарубежный издатель: Linekong
Российский дистрибьютор: Ingemba Разработчик: Linekong
Страна происхождения: Китай Интернет: ms.linekong.com

ДАТА ВЫХОДА
НЕ ОБЪЯВЛЕНА

Новая мода игнорировать классы поддержки, кажется, набирает все большие обороты. Разработчики сравнивают свою игру с Diablo, подчеркивая, что Unparalleled Devil - игра с активным и быстрым геймплеем. Видимо, по этой причине монстры отправляются к богам без особых усилий, а целителей, танков и поддержки в виде ансамбля плясок и песен... просто нет. Классов три (воин, маг и убийца), в каждом по два подвида (в зависимости от выбора оружия), и все как один специализируются на различных видах урона. И поэтому вполне способны самостоятельно постоять за себя, лишь время от времени прикладываясь к целебному зелью.

Умения здесь пестрят всеми цветами радуги и отлично смотрятся при схватке с отдельным монстром. Но когда встречаются две группы врагов, экран превращается в настоящую какофонию ярких вспышек. Воитель дерется большим (хоть и не таким огромным, как в Aion) двуручным мечом или стремительно бросается на врага, размахивая двумя ковырялками. Рейнджеры предпочитают складные луки и внушительного размера сюрикены, которые напоминают оружие Draven'a из League of Legends. А маги, как это часто бывает, верны воздушным, огненным и ледяным атакам. Но из них особенно интересен обладатель длинного посоха - его умения комбинируются в зави-

симости от состояния противника и наносят дополнительный урон.

ТЯЖЕЛЫЕ БУДНИ БЕССМЕРТНЫХ
Наконец и азиатские разработчики отошли от дао гринда и вступили на путь квестового геймплея. Поэтому, как только нога вашего героя коснется земли здешнего мира, вы сразу же увидите первого NPC. И неизменный восклицательный знак над его головой. Впрочем, до Европы подобным играм все равно далеко - задания в Unparalleled Devil исключительно прямолинейны и, чтобы уж совсем не напрягаться, снабжены функцией автобега. Зато разработчики хвалятся, что в игре более 2000 миссий. И даже если вычесть из этого числа ежедневные поручения, то количество все равно впечатляет. Впрочем, время для гринда все равно еще придет, но уже за чертой 60-го уровня.

Хватает тут и всяких мелочей, которые в холодные игровые дни согревают душу и радуют взор: например, питомцев и маунтов. И тех, и других можно заполучить в игре или приобрести во внутриигровом магазине. Причем зверушкам здесь живется совсем не так вольготно, как во многих других ММО. Им приходится сражаться за своего хозяина, носить броню, развиваться и приобретать различные умения. Для этого даже существует специальное ежедневное событие, которое помогает улучшить своего спутника. И многостраничные гайды на форумах о том, как правильно выбрать его тип - и превра-

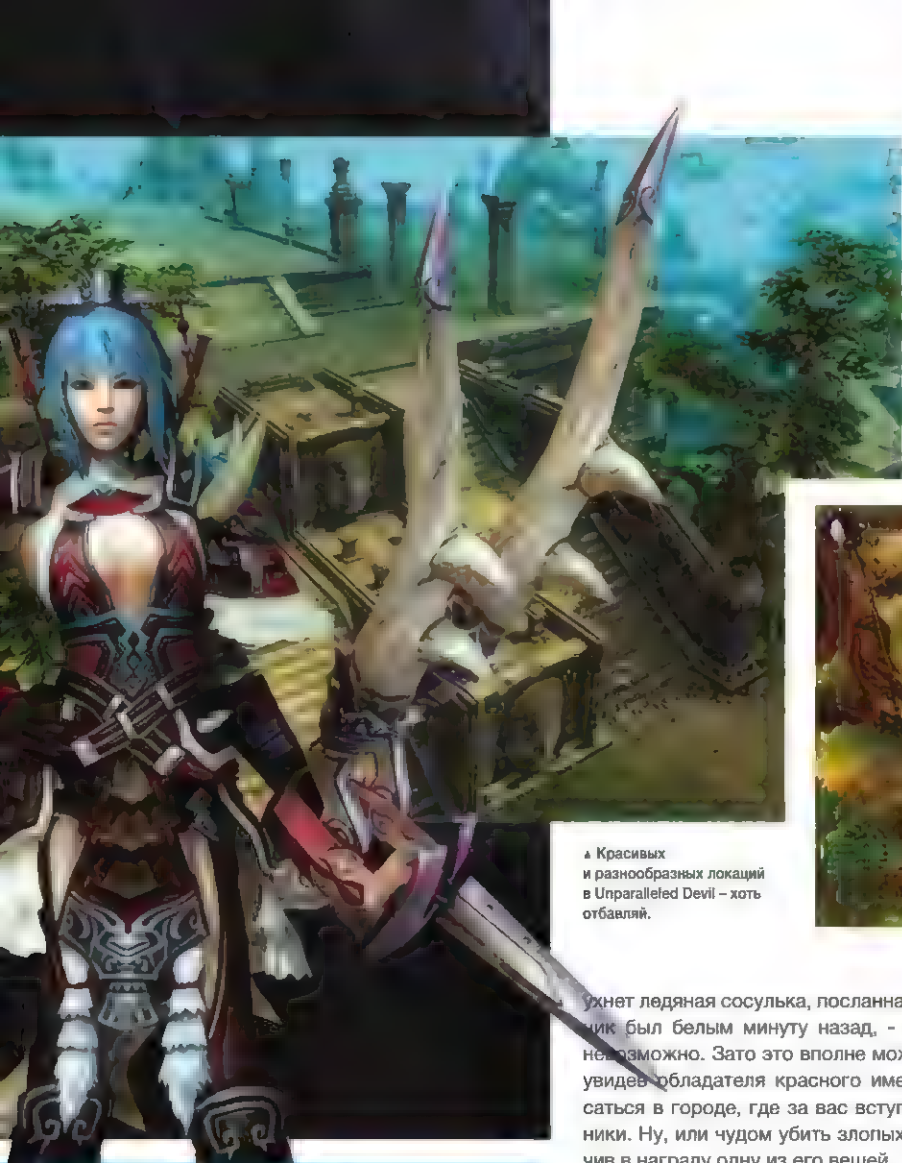
тить мохнатого пушистика в орудие носного противника.

СТРЕЛЯНТО, УБИВАНТО, УКРАДАНТО

Хотя в игре две фракции, разграничение это слегка символическое: убивать все равно можно всех и вся. Закон местных джунглей гласит: «СЗВЗИДСГ!» Или, дословно, «Следи за всеми, за исключением друзей и собственной гильдии». Конечно, в нейтральных локациях игроки чаще сосредоточены на том, чтобы не попасться противоположной фракции. Но предугадать момент, в который за спиной



Зарубите себе на носу: Unparalleled Devil - игра не для тех, у кого верхние конечности навечно дислоцировались в тазовой зоне. Она полностью сосредоточена на PvP. А здесь исход боя определяет не только экипировка и уровень, но и четкое применение умений. Например, при схватке с одним противником грамотный cooldown management поможет лучше контролировать передвижения врага и в итоге получать меньше урона. Поэтому мастера theory craft, хардкорные геймеры и те, кто просто любит встречаться с достойными противниками, почувствуют себя здесь как рыбы в воде. А остальным сначала придется как следует растормошить своего внутреннего хомячка. И заранее подготовиться к виртуальным синякам.



▲ Красивых и разнообразных локаций в Unparalleled Devil - хоть отбавляй.



▲ Разработчики хвастаются, что в игре более 2000 миссий.



ухнет ледяная сосулька, посланная магом, чей чик был белым минуту назад, - совершенно невозможно. Зато это вполне можно сделать, увидев обладателя красного имени, - и спастись в городе, где за вас вступятся стражники. Ну, или чудом убить злопыхателя, получив в награду одну из его вещей.

Если систему ПК эта игра явно унаследовала от культовой старушки Lineage II, то Rising Force поделился с Unparalleled Devil своими известными «чип-варами». Здесь сражения идут за «сердце мира», но суть такая же: три раза в день его можно захватить для своей фракции и получать ценные плюшки, посмеиваясь над повер-



женным противником. Еще один способ поучаствовать в таких масштабных сражениях - это вступить в гильдию и записаться на осаду. В таком случае вы сможете своими глазами увидеть те же массовые побоища, которые всегда привлекали последователей Lineage II. Вот только городов здесь всего три. А это значит, что игроки скорее съедят с солью собственный шлем, чем отдадут их противнику.

При чем здесь Silkroad? Да при том, что в Unparalleled Devil тоже можно грабить караваны! Особое задание на сопровождение отправит вас прямоком в нейтральную локацию, - то есть

ЗАКОН МЕСТНЫХ ДЖУНГЛЕЙ ГЛАСИТ:
«СВЯЗИДСТ» ИЛИ, ДОСЛОВНО, «СПЕДИ ЗА ВСЕМИ,
ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ ДРУЗЕЙ И СОБСТВЕННОЙ ГИЛЬДИИ».

туда, где повсюду бегают «свои» ПК и чужие враги. И легко может напасть первый же встречный. Выполнять задание, отбиваясь от подлетающих бандитов или самому рыскать по локациям в поисках несчастных - решать вам. Но в обоих случаях стоит помнить о том, что залог успеха любой операции зависит от количества участников. А это значит, что без папки друзей - ну никак не обойтись.

Между тем, в Китае Unparalleled Devil предстал перед народом в июне 2011. Поэтому есть надежда, что к нам он доберется уже без юношеского пушка в виде багов и недоработок интерфейса. К сожалению, пока нет никаких дат и обещаний. Но ходит слух, что игру локализует Ingamba, под чьим крылом в России давно существует Ragnarok, Requiem и SUN Online. По крайней мере, у них отличный вкус: они выбрали одного из весьма ярких представителей жанра. И теперь локализаторы просто обязаны приложить все усилия, чтобы наша версия была такой же жаркой и беспощадной, как и китайский оригинал! **СИ**



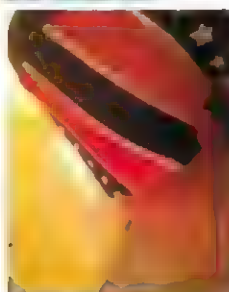
АПОКРИФ: METAL GEAR SOLID

ВРЯД ЛИ ЕСТЬ ЕЩЕ КАКОЙ-НИБУДЬ ФЕНОМЕН, К КОТОРОМУ ГЕЙМЕРЫ ОТНОСИЛИСЬ БЫ С ТАКИМ ЖЕ БЛАГОГОВЕНИЕМ, КАК К METAL GEAR SOLID. ХИДЕО КОДЗИМУ ГОТОВЫ НОСИТЬ НА РУКАХ, ПЕТЬ ЕМУ ОДЫ И ВЕЛИЧАТЬ МЕССИЕЙ ВСЕГО ГЕЙМИНГА. Я ЖЕ К ЕГО ТВОРЧЕСТВУ ВСЕГДА ОТНОСИЛСЯ С ДОЛЕЙ СКЕПТИЦИЗМА, КОТОРАЯ СО ВРЕМЕНЕМ ЛИШЬ УВЕЛИЧИВАЛАСЬ.

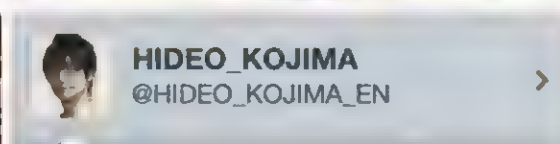
► Снейк из Metal Gear 2. Узнали?



► С коллегой.



▲ Задница Кодзимы, заблудившаяся в американский флаг.

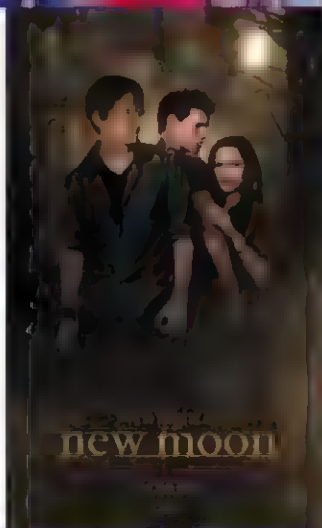


Oh man, I messed it up. Can not go back to Japan...

▲ Последствия провальной попытки Кодзимы говорить по-английски.



▲ Кодзима – автор романтических визуальных новелл по мотивам дейстима Tokimeki Memorial.



► Фанатская реакция на новость о том, что Хидео Кодзима – большой фанат «Сумерек» и в свободное время занимается судейством фанарта по мотивам работ г-жи Майер.



У трех сериалов, о которых я рассказывал в предыдущих «Апокрифах», была схожая проблема: последующие их выпуски слишком уходили в сторону от курса, намеченного оригиналом. Некоторым это пошло на пользу, для других оказалось губительным. Из числа последних – и Metal Gear Solid, крайне неровный и чересчур, на мой взгляд, перехваленный. На всякий случай напомним, что в «Апокрифах» я не ставлю перед собой цель познакомить читателя с предметом обсуждения, не гнушаюсь спойлеров и излагаю исключительно свое личное мнение.

Первая часть MGS, как это модно говорить, опередила свое время. Когда весь остальной мир, опьянев от перехода из 2D в 3D, клепал черте что (а наиболее популярными играми были Resident Evil и Final Fantasy VII, использующие плоские пререндеренные декорации), Konami решила утереть всем нос. Собственно, слово «Solid» в названии, породившее множество похабных шуток о «твердости», на самом деле относилось к полной трехмерности нового проекта (очевидно, чтобы связать эти два понятия, надо быть японцем). MGS взорвал мозг журналистам еще на E3 '97 своей зашкаливающей кинематографичностью – геймплей, начинающийся прямо во время вступительных титров, тогда казался чем-то запредельным. На деле же большая часть MGS была позаимствована из предыдущей части сериала, вышедшей восемью годами раньше и до Запада так и не добравшейся. «Мы просто ещё раз сделали Metal Gear 2: Solid Snake. Только в 3D. Вот и вся история», – признается Кодзима в интервью «Фамицу».



«Когда Снейк говорит, что его имя Дэйвид, это выглядит как очередной крутой постмодернистский трюк – Дэйвид Хейтер же. А оказывается, что это случайность, и герои названы в честь Дэйва и Хэла из «Космической одиссеи»».

При этом MGS (то есть, и MG2 из далекого 90-го), в отличие от абсолютного большинства игр своего времени, не позволял игроку оставаться в неведении относительно того, что необходимо для прохождения: по радио можно было всегда получить четкие указания, куда идти и что делать. В некотором смысле он послужил предвестником современных мэйнстримовых игр, ведущих игрока за ручку усилиями постоянно покрикивающих на него напарников.

В Metal Gear Solid 2 геймплей эволюционировал семимильными шагами. Еще на самом раннем этапе планирования Кодзима заявил: «Мы будем использовать возможности PlayStation 2, чтобы сделать Metal Gear лучше как игру. Мы будем гнаться не за реалистичной графикой, а за реалистичным миром!». Сто тысяч аплодисментов этому господину.

Не потеряв в сложности, MGS2 сильно прибавила в вариативности и интерактивности. Количество мелких деталей, удивлявшее еще в оригинале, тут диспропорционально увеличилось; режим стрельбы от первого лица кардинально изменил геймплей. Если в MGS1 вражеских солдат приходилось по большей части избегать, то во второй части с ними можно уже было взаимодействовать – брать в заложники, угрожать, прятать тела, отстреливать у них рации – вариантов уйма. Единственное «но»: слишком уж на ощущения от геймплея пагубно влияла сюжетная подоплека, во время прохождения не покидало ощущение того, что все это понарошку, лишь усиливающееся от неестественно-оранжевого, стерильного дизайна на местных локациях, напоминающего VR-симуляции.

MGS2 была последней хардкорной частью сериала. Забавно, но в MGS3, главной темой которой было «выживание», как раз с выживанием проблем и не было. Если рассматривать



И действительно, эти две игры объединяет очень уж многое. Неожиданная битва с четырьмя врагами в лифте, дуэль с Греем Фоксом, подсказки от анонимного доброжелателя, побег от солдат по спиральной лестнице, изменение температуры ключа, «стингер» против Hind-D и финальный побег с напарницей от преследователей... Даже постмодернистские замашки у Кодзимы появились еще в конце 80-х: в первом Metal Gear Биг Босс требовал у игрока выключить консоль, взорвавший всем мозг трюк с указанием необходимой для прохождения радиочастоты на коробке с игрой дебютировал в MG2, а тамошний макгаффин – рецепт производства бесконечной нефти – был спрятан в картридже для MSX2.

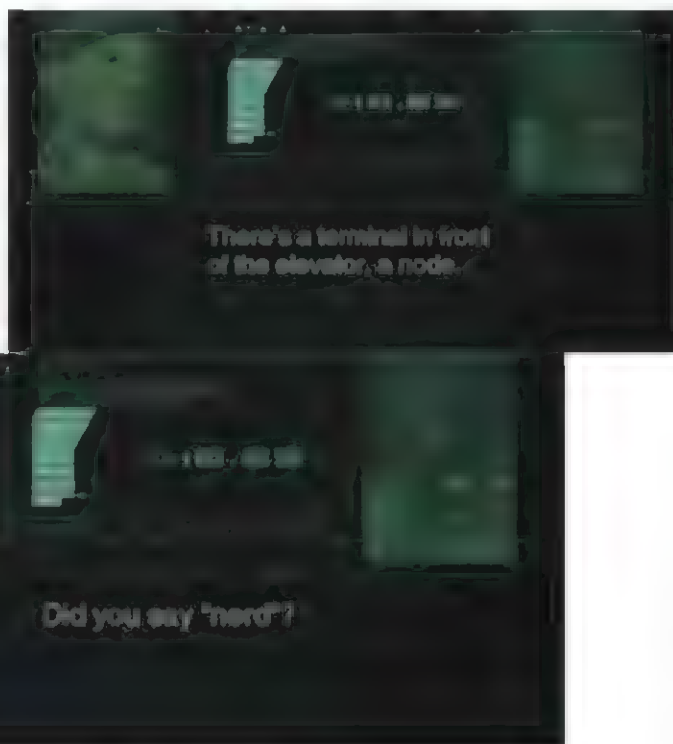
Впрочем, даже с такими заметными заимствованиями переход от 2D к 3D не прошел безболезненно. Так, MSX2 категорически не дружила со скроллингом (даже Contra на ней была разбита на отдельные экраны), поэтому камера в ней оставалась недвижимой, а карта была разбита на квадратики, каждый из которых соответствовал одному статичному ракурсу. В MGS камера освободилась, но при сохранении перспективы видимость игрока оказывалась слишком уж ограничена. Приходилось полагаться на радар, который работал далеко не всегда: таким образом, игровая механика была годна только для бесшумного проникновения. Эффективно противостоять врагам во время тревоги было весьма непросто (если только окружение не подыгрывало), и MGS прямо-таки подталкивала игрока быть незаметным везде, где это только возможно.

В рамках такой механики требующие прямой конфронтации битвы с боссами становились больше похожими на мини-игры. Танк вынуждал использовать гранаты, бесполезные практически во всех остальных случаях, Грей Фокс мотивировал переходить на кривой CQC и предлагал поменяться ролями в игре в прятки, Вульф форсировала снайперскую дуэль на единственных локациях, где от снайперской винтовки был хоть какой-то прок (правда, во время второй встречи ее можно было обмануть управляемыми ракетами), вертолет заставлял упряжаться в наведении стингеровских ракет, а про Мантису и напоминать незначит.

«После знакомства с разросшейся предысторией оригинальный Metal Gear смотрится дико: ни в одну деталь тамошнего сюжета поверить уже попросту невозможно».

«Один из примеров кодзимовского юмора. Это не ошибка переводчика – в японской версии над словом «нерд» была пометка для не англоговорящих – «отаку». Шутка продолжается при взаимодействии с означенным терминалом: в него игрок должен ввести свое имя, и сразу становится понятно, зачем Кодзима так форсировал слово «задрот». Яна Сугак была бы довольна».

ХИДЕО КОДЗИМА – ОТЛИЧНЫЙ ПРОДЮСЕР, ХОРОШИЙ ГЕЙМДИЗАЙНЕР, ПОСРЕДСТВЕННЫЙ ПОСТАНОВЩИК И ОТВРАТИТЕЛЬНЫЙ СЦЕНАРИСТ.



нормальный уровень сложности, то в MGS2 тревога означала серьезные проблемы: прятаться было особо негде, запас раций быстро кончался, а враги – нет. Перепроявляя недавно MGS3, я при каждой поднятой тревоге с легкостью убивал всех прибегающих врагов. Стелс, таким образом, из необходимости превратился в опцию – приятную, но не обязательную.

Тут я должен оговориться: я, по правде, стелс совсем не люблю. К Splinter Cell я даже не притронулся ни разу – MGS меня лично привлекал все время именно своей sandbox-составляющей, вариативностью способов прохождения и возможностью импровизировать и исправлять положение даже тогда, когда по-тихому прокрасться не удавалось. Поэтому более щадящие условия MGS3 меня вполне устроили. Больше простора для импровизации!

Геймплейная эволюция в третьей части была уже не столь заметной – сериал вряд ли когда-нибудь еще сделает такой же шаг вперед, как между MGS1 и 2. А перед релизом Snake Eater Кодзима успел еще и наобещать такого, что хватило бы на маленькую революцию – но в итоге его слова имели не так много общего с реальностью. Узенькие коридоры между вертикальных скал с травкой и реденькими деревцами не имеют никакого отношения к джунглям, равно как бег сквозь все эти локации (кто ж этому помешает?) не имеет ничего общего с выживанием. Более располагающая своим сеттингом к нелинейности MGS3 на поверку оказалась более линейной, чем требующая от протагониста максимальной оперативности MGS1!

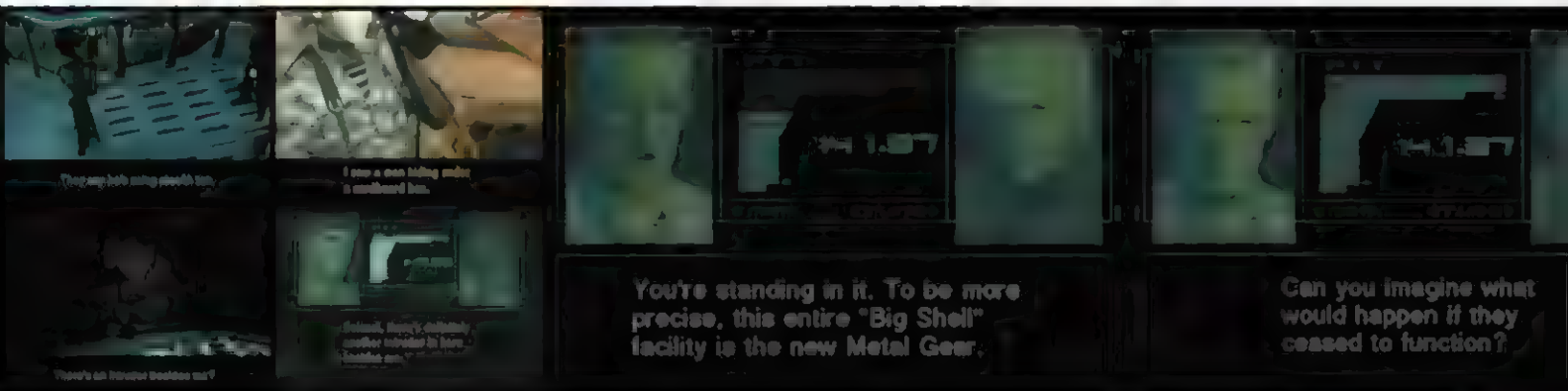
И вместе с тем по части фриплеиности и возможностей игрока импровизировать на каждой конкретной локации третьей части нет равных. В нее по-настоящему весело играть, особенно в Subsistence-версию, отбросившую наконец-то

тянувшийся со времен MSX2 атавизм в виде фиксированного ракурса камеры.

Первый трейлер MGS4 тоже много чего обещал (если припомнить все пустые слова, то Кодзима начинает всё больше напоминать Молинье!) – например, что будет негде прятаться. На деле же все оказалось несколько иначе: прятаться было незачем. Камера и схема управления в MGS4 полностью соответствовали обычному шутеру, а возможность в любой момент купить любые боеприпасы с доставкой на поле боя лишь подстегивала – зачем выбирать геморрой со стелсом, когда проще корчить из себя Рэмбо и валить всех налево и направо?

Peace Walker же ознаменовал собой стремительнейшую деградацию. Игра была разбита на мелкие, скучные, однообразные миссии, локации ужались до неприлично крохотных размеров, тревога означала прибытие пяти скучающих солдатиков и только, а обещанный в трейлере кооператив на четверых распространялся только на битвы с боссами. На PSP не могло быть полноценного MGS, и попытки разработчиков его туда зализнуть увенчались постыдной кастрацией. Во времена PS1 и PS2 сериал Metal Gear Solid был образцовым в плане геймплея, но в современных реалиях он чувствует себя уже не так уютно.

Закончив с геймплеем, я могу наконец объявить главную мысль этого материала: по-моему, Хидео Кодзима – отличный продюсер, хороший геймдизайнер, посредственный постановщик и откровенный сценарист. Его неспособность написать адекватный сценарий как нельзя хорошо подчеркивается ставшим чуть ли не синонимичным с MGS словом «наномашины», которым в сериале объясняется любая чушь, пришедшая Кодзиме в голову. А в голову ему обычно приходят сцены из любимого кинца.



ДЖЕРЕМИ БЛАЧУМ И ЗАИМСТВОВАНИЯ ИЗ ЗАПАДНЫХ ФИЛЬМОВ

«В материале, который я переведил, также были отсылки к фильмам. Я никогда даже не думал это упоминать, потому что это настолько атаримое, естественно, ожидаемо, это совершенно не удивляет японцев, да и Кодзима не пытался этого скрывать – стесняться нечего. Может, западному человеку от этого было бы неловко, но в Японии из-за определенного уровня изоляции от Запада... Как бы это объяснить? Представьте себе, что вы художник. Вас вдохновляют работы Хокусая – популярного, известного творца – и вы используете их элементы в своем стиле и открыто в этом признаетесь, потому что для западного художника заимствовать что-то у Хокусая – ново. То же самое и в Японии – для них западная культура ровно настолько же чужеродна».

▲ В MGS2 Снейк не был учтен в плане Патриотов, но свою лепту в повторение событий MGS1 он, тем не менее, внес.

▲ Количество Метал Гиров уже со второй части начало зашкаливать.

▲ Для понимания своей задумки Кодзима предлагает простую диаграмму: Зло < Патриоты > Солидус > Оцелот > Террористы > Добро. Абсолютное зло – американское правительство, «громадная угроза всему миру, примерно такого же уровня, как и зло из The X-Files».



«Я на 70% сделан из фильмов», — часто говорит Хидео Кодзима. И действительно, это его характеризует довольно-таки полно — и его игры на те же самые две трети, если не больше, состоят из заимствований.

Вот, например, тяга Кодзимы к боевикам нашла прямое отражение в геймплее MGS — он ведь стелс лишь наполовину. Кодзима никак не может без крутых, зрелищных сценок и не менее впечатляющих конфронтаций с боссами. Хотя уже одно их наличие само по себе сводит на нет логичность происходящего: если Снейку нужно оставаться незамеченным, а битвы с боссами неизбежны, то почему игра не заканчивается на, например, битве с Оцелотом? Чего ему стоит созвать всю свою мини-армию на охрану единственного выхода — или тупо отключить лифт и заварить двери для верности? Почему после того, как Снейк в открытую сражается с танком, за следующей дверью солдаты даже не подозревают о его приближении?

Впрочем, по сравнению с главным поворотом сюжета все кажется мелочью. Террористы не могут запустить Метал Гир без помощи Снейка, но при этом они на протяжении всей игры всеми силами пытаются его прикончить. До свидания, здравый смысл.

И этому нет и не может быть нормального объяснения. В то, что они на самом деле не пытались прикончить «Твердого Змея», поверить невозможно — одно еще дело участие в дуэлях на пистолетах или винтовках, а совсем другое — противостояние танку или вертолету. Важнейший для фабулы «плот твист» оказался гигантской дырой, грозящей потопить в целом любопытный сюжет. Не особо помогло и толстое, назойливое морализаторство, вся эта неуклюжая антиядерная пропаганда, которая могла бы запросто уместиться в два слова с маечек группы «Тату». Впрочем, сам Кодзима упорно пресекает попытки выдать его творчество за что-то философское.

Впрочем, преуменьшать заслуг MGS я не хочу: история все равно вышла достаточно увлекательной, а персонажи — хариз-

«Я НА 70% СДЕЛАН ИЗ ФИЛЬМОВ», — ЧАСТО ГОВОРИТ ХИДЕО КОДЗИМА. И ЕГО ИГРЫ НА ТЕ ЖЕ САМЫЕ ДВЕ ТРЕТИ, ЕСЛИ НЕ БОЛЬШЕ, СОСТОЯТ ИЗ ЗАИМСТВОВАНИЙ.

матичными и запоминающимися. Первой части свойственна искренность и меланхоличность, которых последующие выпуски лишены. Да и постмодернистские заигрывания с игроком сюда вписываются очень уж органично.

Но не стоит забывать, что все то, что мы слышим в игре, — плод трудов не только Кодзимы, но и Джереми Блаустина. Именно он — автор английской версии игры, потративший полгода на адаптацию текста и поучаствовавший в постановке дубляжа. Небывалое по тем временам качество перевода и озвучки во многом и обеспечило колоссальный успех MGS — но при этом все лавры пожинал Кодзима, который вообще никак не помогал с локализацией (MGS еще повезло — на перевод *Suikoden II* тому же Блаустину был отведен всего месяц, и от результата хочется рыдать кровавыми слезами), зато по итогам остался ей недоволен: дескать, недостаточно близко к оригиналу вышло. «Он не понимал сути локализации и необходимости изменений по кросс-культурным причинам», — говорит Блаустин, отмечая, что Кодзима вообще не терпит никакой критики его решений и ревностно относится даже к незначительным поправкам.

Вообще говоря, я был немало удивлен, узнав, что Кодзима, любитель западного кинематографа и всевозможных каламбуров («No place for Hideol»), не знает английского. В отличие от локализаций тогдашних «финалок» и прочих восточных хитов, английская версия MGS казалась родной — мне даже в голову не могло прийти, что игра могла звучать как-то иначе. В конце концов, это почти что голливудский фильм про американского шпиона!



No wait, there was a man who said he was my father...

Реткоооооо! В Metal Gear 2 слово «father» не произносится вообще.

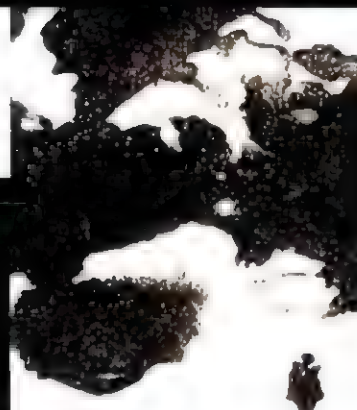
Джереми Блаустин: «Лично я считаю, что в MGS должно быть гораздо меньше текста. Гораздо».



You should be happy you've got enough free time to play a game. Enjoy yourself, okay?



You like Castlevania, don't you?



▲ «Психо Мантис» — персонаж видеоигры. Я его таким сделал, потому что в любом другом формате такого сделать было бы невозможно». В юности Хидео пытался писать нуарные детективы — но разочаровался, поняв, что он не может претворить в жизнь что-то такое, что не было бы уже сделано раньше — а вот видеоигры ему такую возможность предоставили.

Не менее удивительно, насколько криво соединены между собой части сериала. Например, в основе сюжета Metal Gear 2 лежал мировой нефтяной кризис, и в концовке Снейк спасал мир, добыв у ученого рецепт добычи нефти из бактерий. Кто-нибудь хоть раз после этого во всем сериале с его десятками часов болтовни обо всем в мире упомянул OILIX? Нет. Вообще, в Solid-линейке из всех персонажей оригинальной дилогии вспоминаются только Грей Фокс и Биг Босс (и ни к месту совершенно в MGS4 приплетается доктор Маднар).

Несостыковки идут и по части протагониста. Снейк из Metal Gear 2 – этаким Джеймс Бонд, любящий жизнь, несмотря на близкое знакомство с ужасами войны, флиртующий с Холли (которую также никто потом не вспомнит ни разу) и отпуская остренькие ремарки. Согласитесь, это совершенно не рифмуется с тем, что мы видим в MGS – и это при том, что в конце MG2 Снейк, по его же собственному признанию, окончательно расправился со своими кошмарами.

Вообще, Metal Gear Solid насквозь пропитан обреченностью. Герой-социофоб, прожигающий свои дни в компании собак, приглашается на братоубийство. Вечная пешка Мерил, используемая сперва для манипулирования Кэмпбеллом, а затем Снейком. Грей Фокс с его жалким огрызком жизни, зациклившись на своем бывшем коллеге. Все эти фрики из «Фоксхаунда», бросающие себя на Снейка и гибнущие один за другим ровным счетом ни за что – ведь Снейк должен дойти до финала и активировать Метал Гир. Обманутый Ликвид, затеявший весь этот никчемный, бесперспективный фарс. Финал, в котором герой учится зачаткам оптимизма под тиканье неумолимого таймера.

А MGS2 – наоборот. MGS2 чрезмерно крикливо выпячивает проблемы своих персонажей и из-за этого становится какой-то «Санта-Барбарой» от Чака Паланика. Все друг друга знают, все друг другу братья-сестры-сыновья-ученики, все спали с чужими и своими мачехами/папашами, и «Биг Шелл» – словно необитаемый остров для одной большой шведской семьи, в которой пошли трещины, этакие *irreconcilable differences*.

С MGS2, конечно, все очень сложно и неоднозначно. Часть геймеров при упоминании тамошнего сюжета крутит пальцем у виска, часть предпочитает его принципиально игнорировать, довольствуясь геймплеем, часть читает в Интернете всякие сценарные анализы и бросается восхвалять Кодзиму за его гениальность. Сам Кодзима, однако, настаивает, что сюжет MGS2 – это не некое заявление, поданное в постмодернистской оболочке, а лишь беспорядочная смесь вдохновленных новостями мыслей с персонажами из меха-аниме и экшн-сценами из американских боевиков. Дескать, цель истории – увлечь игрока. И только. В это сложно поверить, когда геймплей постоянно прерывается сюжетными вставками по час-полтора длиной!

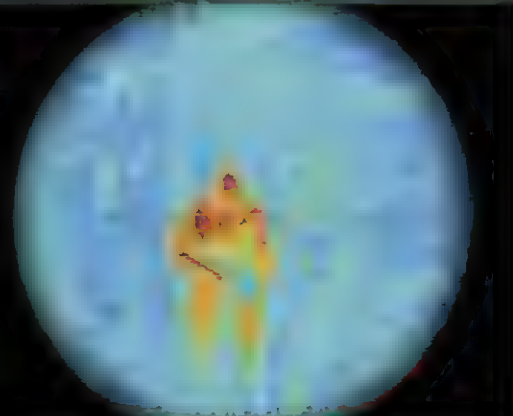
Не буду скрывать – я отношу себя к первой из вышеперечисленных групп геймеров. По-моему, сюжет в MGS2, как говорят наши зарубежные друзья, «прыгнул через акулу» (по иронии, в черновой версии сценария в качестве одного из боссов фигурировала стая белых акул) – и не один раз. Для



▲ Хидео Кодзима: «Отакона можно сравнить с М из 007. Он разрабатывает новые костюмы и гаджеты для Снейка».

меня все потуги Кодзимы рассказать более-менее серьезную историю закончились на говорящей руке. «Я бы сказал, что в последующих частях все персонажи и сам сюжет скатились из реальности в полную мультипликативность. Все началось как довольно реалистичная шпионская история и превратилось в какой-то странный мир, где Снейк делает сальто от ракет», – говорит Джереми Блаустин. Его легко понять.

На локализацию MGS2 Блаустина не позвали, хотя тот и продолжал в то время активно сотрудничать с Konami (скачалась обида Кодзимы?), и в итоге переводить практически весь текст было предложено фрилансеру, девушке по имени Агнесс Каку. Ее не просто не консультировали разработчики – она даже не имела доступа к артам и скриншотам из игры, а ее имя, конечно же, не появилось в финальных титрах. Агнесс немного приоткрывает завесу тайны над тем, как готовился суперхит: «В ранних черновиках, которые мне доставались, были прямые отсылки к голливудским блокбастерам – прямо на полях было написано: «как в этом фильме!». И это были не какие-то раритеты, и даже не «Доктор Стрейнджлав», это всё были какие-то тупологовые, брукхаймеровские... И нет, я не против тупых боевиков – но нельзя же весь свой вроде



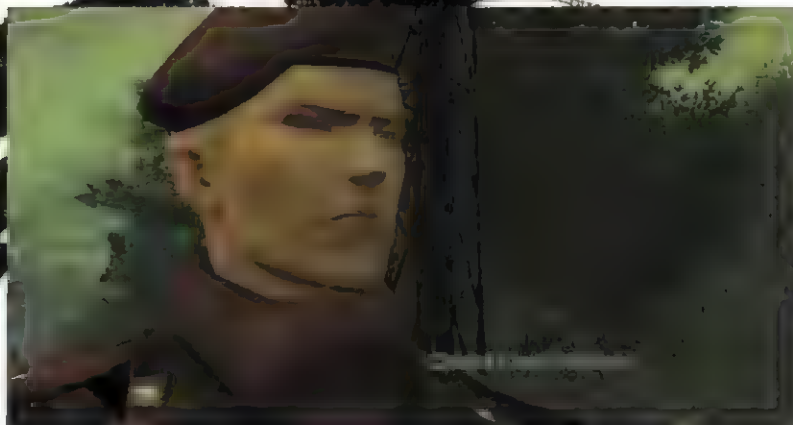
▲ Ранние скриншоты MGS3 заставляли поверить, что Снейк действительно попадет в обширные джунгли.

АГНЕСС НАКУ О ВИДЕО КОДЗИМЕ

«Я думаю, что он не умеет прописывать характеры, что он очень традиционный – в смысле, не креативный – когда дело доходит до сюжетов. Я знаю, что за это меня будут ненавидеть, но... Дело в том, что я выросла на книгах, без телевизора. И мне нравятся Кормак Маккарти, Фрэнк Герберт, Альфред Бестер, Грег Иган – я очень придирчива, у меня очень высокие стандарты во всем, что касается литературы.

И ведь, знаете, в видеоиграх тоже бывают замечательные сценарии. Я считаю, что Portal написан прекрасно, но у Кодзимы... Ладно. Будь ты геймдизайнером, но знай, что у тебя не очень хорошо получается, и работай над этим с более умелыми людьми. Известно, что Стэнли Кубрик не умел сочинять. Он мог сделать что угодно, кроме написания сценариев, и поэтому он работал с хорошими сценаристами, работал с ними в тесном партнерстве. Он знал свои пределы.

Я не думаю, что Кодзима – хороший сценарист. То, что его за такого принимают, лишь показывает, насколько низки стандарты в игровой индустрии. В MGS2 нет ничего выше уровня обычного фанфика».



▲ По мнению Хидео Кодзимы, Адамска – это нормальное русское имя, а Шарашка – прозвище, достойное того, чтобы его носили с гордостью. То есть, простите, «Шалашаска». Не даётся Кодзиме русский язык, равно как и английский.

▲ Согласно логике самой же игры, Оцелот должен был отойти в мир иной уже в этой сцене благодаря вирусу. Но нет, Кодзима крутит-вертит всем так, как ему удобно.

«ПОЧЕМУ ГОСПОДИН КОДЗИМА ПИШЕТ О СТРАНЕ, К КОТОРОЙ ОН ИМЕЕТ МАЛО ОТНОШЕНИЯ И О КОТОРОЙ, ПРЯМО ГОВОРА, ОН НЕ ТАК УЖ МНОГО И ЗНАЕТ?»

как оригинальный сценарий на них выстраивать. Это просто какой-то ералаш из Тома Клэнси, Фредерика Форсайта, Брукхаймера...».

В это сложно не поверить. MGS2 при всей ее уникальности как видеоигры с точки зрения кинематографа является постановкой банальной, вторичной и безмерно пафосной. Я прямо представляю себе, как Кодзима в порыве вдохновения строчит: «Поплавав над трупом Эммы, герои говорят «нам надо спасти мир», поворачиваются и втроем, плечом к плечу, идут в сло-мо на камеру, как в фильме «Армагеддон». Складывается впечатление, что он начисто лишен чувства меры, и руководствуется лишь желанием впихнуть в свои игры как можно больше сцен из любимых фильмов.

Параллели с кинематографом у Кодзимы сквозят вообще везде. В оригинальном дизайн-документе он описывал сюжет MGS2 так: «Каждый персонаж хоть раз кому-то врет. Серия шпионских предательств! Игровое воплощение фильма LA Confidential». При этом там же подчеркивалось, что главное в MGS2, так же, как и в предыдущем выпуске, – «шпионская атмосфера, переданная через экшн-составляющую, а все остальные элементы вроде сюжета и графики – вторичны». Забавно читать в сегодняшнем «Фамицу», как он поменял свою точку зрения! «Для меня всегда важнее было сочетание экшна и повествования, а не stealth-элементы», – утверждает он.

Впрочем, в MGS2 не только персонажи друг друга обманывают – сама игра постоянно обманывает игрока. Тот хочет вновь почувствовать себя Снейком, пройти через ряд испытаний и оказаться победителем – но вместо этого получает шиш с маслом. Через полчаса Солод Снейк терпит полнейший крах без права на реабилитацию и лишается звания протагониста. Подсунутый вместо него молокосос – карикатура на самого

игрока, персонаж без характера, без предыстории, без личных стремлений, большой фанат Солида Снейка, задрочивший все VR-миссии и идущий по его стопам – и каждый его шаг знаменует для игрока новый облом (и нет, речь не о пируэтках на птичьем помете). Райден, а вместе с ним и игрок, оказываются марионетками в руках злодеев (легко представить в роли скверного антагониста Кодзиму, получившего деньги с каждого лоха, которого ему удалось затроллить): все их действия предсказаны заранее, все их ожидания будут по сценарию обмануты, а все попытки достичь успеха обернутся провалом. Чудесные уберменши из «Фоксхаунда» встречу со Снейком (первую ли или нет – не так важно) не пережили; Райдену же игра позволяет нейтрализовать лишь одного серьезного противника (хотя назвать серьезным потягивающего сок жиртреста на роликах вряд ли у кого-то получится, по крайней мере, не улыбувшись). Фортунa и Вамп же не дают геймеру сатисфакции, напротив – в руках Кодзимы румынский петушок оказывается источником бесконечной досады для игрока. Что бы тот ни делал, как бы ни старался – Вампа не берет ничего. Ни пули в лоб, ни смертельные джакузи его не волнуют, он игнорирует здравый смысл и банальные законы физики – и все это лишь для того, чтобы раз за разом напоминать игроку, какое он бессильное говно. И если Фортунa все-таки не доживает до следующей зимы, заслужив идиотскую и чрезмерно пафосную (как и все в этой игре) гибель в финале, то Вамп появляется в самой концовке, словно давая понять, чего стоят все усилия игрока.

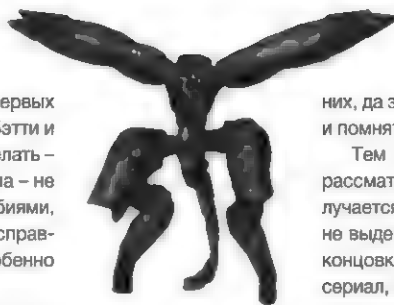
▼ Четвертый акт MGS4 под завязку набит фансервисом. Это, без сомнения, лучший эпизод игры.



И это не говоря уже о союзниках Райдена. После первых же диалогов с участием Роуз хочется войти в роль Роя Бэтти и выдавить ей глаза, а за неимением возможности это сделать – забыть о сохранениях на как можно больший срок. Эмма – не человек, а мерзкая бочка, наполненная до краев фобиями, обидами и нытьем. Кодзима вообще не очень хорошо справляется с женскими персонажами, но в MGS2 они особенно ужасны.

Критика MGS2 часто встречает контраргумент в виде того, что, дескать, это постмодернизм, к нему не стоит подходить со здравым смыслом. Да, возможно. Но он также ни на что и не претендует. В отличие от «Священной горы» Ходоровского, MGS2 не завершается на кульминации, не бросает нарратив на полпути, не заставляет игрока последовать требованию AI-полковника срочно выключить консоль. Ее концовка своей слащавостью напоминает не менее смелое, чем MGS2, завершение оригинального «Евангелиона» (эти иллюзорные улыбающиеся «омедето», контрастирующие со всем, что было до этого), но вот только тут всё оказывается взаправду, все эти события оказываются составляющими претендующей на логичность и целостность истории.

Тут-то и кроется корень проблемы: Кодзима пытается добиться всего и сразу, и от этого ему ничего не удастся в полной мере. Соплежуйская драма с Эммой оказывается зажатой между яйцехватательными президентами и нуждающимися в ножницах полковниками, старающаяся быть серьезной история о взаимных предательствах и тотальном контроле информации перечеркивается говорящими руками и ракетами, чудом разлетающимися от стоящей в позе героев к/ф «Кин-дза-дза» негритянки, а постмодернистские закидоны смотрятся неуместно рядом с поданным с серьезной миной махровым кодзимовским морализаторством. Да, в видеоиграх редки столь откровенно постмодернистские решения – поэтому именно за



▲ Забавно: «Рэй» получил название от японского слова 零, означающего «ноль» – то есть, «Зеро».

▼ Развязка MGS очень толсто намекала на какое-то продолжение отношений Снейка и Мерил, и как и абсолютное большинство сюжетных линий в этом сериале, все быстро и некрасиво оборвалось где-то за кадром.



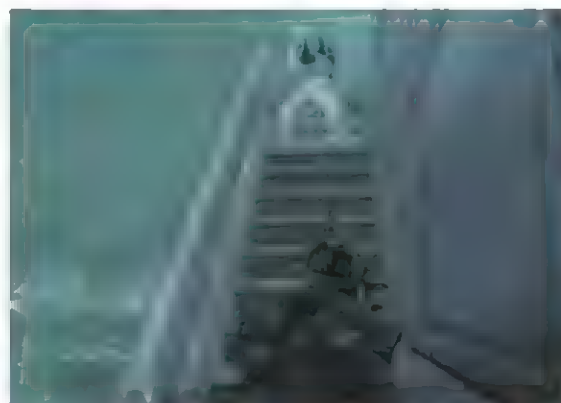
◀ Когда Ликвид в MGS2 говорит о дряхлости исходного генного материала для братьев, он утверждает, что Биг Босса клонировали, когда он доживал шестой десяток. Реткон: как мы все прекрасно знаем, ему и сорока-то на тот момент не стукнуло.

них, да за смелость Кодзимы, воплотившего их в жизнь, MGS2 и помнят в первую очередь.

Тем не менее, вспоминая ее в контексте всего сериала, рассматривать ее с точки зрения постмодернизма уже не получается – сиквелы мешают – а при рациональном подходе она не выдерживает никакой критики. Если бы Кодзима не делал концовку MGS2 такой открытой, если бы он закончил на ней сериал, тогда ему можно было бы петь дифирамбы, а любые претензии к сюжету были бы легко опровержимы. Однако сериал продолжился, а эксперимент над игроком подошел к концу; последующие выпуски унаследовали от Sons of Liberty нарратив в виде сюжетной линии, но при этом оказались лишены формы, придающей сценарию MGS2 смысл, они отбросили двойное дно, оставив MGS2 белой вороной (с подбитым глазом и нетрадиционной ориентацией).

Закрывая тему MGS2, нельзя не вспомнить о том, с какой помпой там подавались речи о свободе и независимости Америки. Агнесс Каку задает очень правильный вопрос: «Почему господин Кодзима пишет о стране, к которой он имеет мало отношения и о которой, прямо говоря, он не так уж много и знает?» И действительно, что он мог узнать о США из фильмов Майкла Бэя? Не больше, чем он мог узнать о России из «Бондианы», наверно уж – а, судя по MGS3, о ней львиную долю знаний он почерпнул тоже из американских фильмов времен Холодной войны.

MGS3, по-моему, всерьез воспринимать невозможно в принципе. Когда полковник Волгин появляется на сцене, приговаривая «Кувабара-кувабара», а вместе с ним – человек-



О БЕДНЫХ БЛИЗНАШКАХ ЗАПОМНИТЕ СЛОВО

The Twin Snakes в семье «Метал Гиров» – как дальний родственник, о котором предпочитают не вспоминать. Это можно понять: в конце концов, разрабатывала его не команда Кодзимы для Konami, а Silicon Knights для Nintendo, и поэтому ни в каких HD-коллекциях ей не место (разве что на Wii U, но это вряд ли). Занятно, что при создании The Twin Snakes была не только переписана заново вся озвучка (качество записи из 90-х для современного GameCube было неудовлетворительным), но и был подкорректирован перевод – что заметили, правда, лишь внимательные фанаты да Джереми Блаустином. У поклонников The Twin Snakes вызвала эмоции противоречивые: много критики пришлось на долю геймплея, ставшего чрезмерно простым из-за того, что все навороты второй части стали доступны в не предназначенных для этого декорациях первой. Ругают и постановку сцен, для которой Кодзима специально позвал своего товарища и тоже знатного трешедела Рюхей Китамуру – а после того, как Китамура обошелся с исходным материалом щадяще, Кодзима специально попросил его сделать сценки более броскими и выпендражными. На самом деле, вынесенный на обложку игры тэглайн «Metal Gear Solid as it was meant to be played» как нельзя лучше ее характеризует. Оригинальная MGS была умеренной в сюжете и хардкорной в геймплее; The Twin Snakes – это ее адаптация под стиль последующих выпусков с их упрощенным геймплеем и безмерным количеством пафосных кульбитов в сценках. Ее можно ругать, спору нет, – но тогда за то же самое можно ругать и MGS3, например.

паук, человек-пчеловод, человек-конец и человек-БЕИ, как-то само собой получается настроиться на нужный лад, и вся игра проглатывается залпом как намеренно китчевый и пафосный фильм категории «В» с жонглированием револьверами, шпионскими сисками, Крушевым, яблоко-молоко и прочей концентрированной клюквой.

И на фоне всей этой трешатины тихо и мирно идет сюжетная линия Босс, заканчивающаяся неожиданно трогательным финалом, почти не испорченным фирменным кодзимовским идиотизмом («почти» — потому что между судьбоносной дуэлью и финальными сценами все-таки встречается никчемный и неуместный Оцелот на летающей ступе). Удивительно, как за всю игру Босс ухитрилась остаться незапятнанной, будучи окруженной всей этой сворой клоунов (она словно существует отдельно от них всех, этаким лучиком света в царстве бреда), и в финале уйти красиво — так, чтобы действительно запомнилось. Собственно, концовка MGS3 — это, пожалуй, лучшее, что Кодзима когда-либо написал или напишет.

После очередного закрученного поворота сюжета многие геймеры задаются вопросом: насколько же глубоко все это продумывал Кодзима? Да ни насколько. Он и сам это признает и каждый раз утверждает, что новый MGS будет его последним — явно он не готовится продолжать сюжет дальше. Даже открытый финал MGS2 он планировал оставить открытым. И когда он говорит, что «в Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots пришлось много чего подчищать и исправлять», он имеет в виду ретконы. Тысячи их.

Четвертой части предстояло выкопать сюжет из тех глубин, куда его погрузила безмерно постмодернистская MGS2. Это было сложно, но возможно — и при этом предоставляло Кодзиму куда больший простор для выражения каких-то идей и проповедования очередной порции морали. И Хидео понесло.

Ему захотелось, чтобы Снейк бегал под перекрестным огнем — и он выдумал какой-то абсурдный, гротескный мир, где



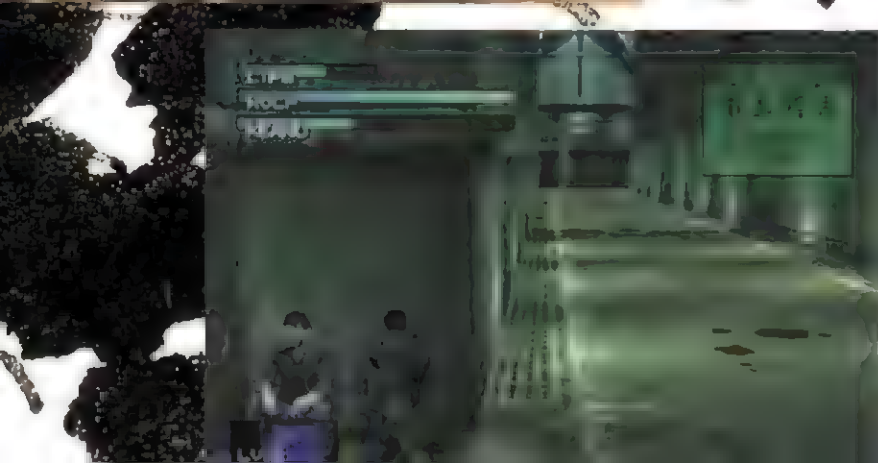
« По итогам всего сериала можно подчеркнуть полную никчемность протагонистов: все продумал Оцелот, все превратил в жизнь тоже Оцелот.

« Салид Снейк в микроволновке — это почти как Индиана Джоно в холодильнике.

« Вся MGS4 в одной картинке.

безликие PMC крошат друг друга без причины и повода. Ему захотелось во что бы то ни стало закончить историю — и он влил в нее всех попавшихся под руку персонажей, попутно воскрешая тех, кто, по-хорошему, давно уже как пребывал в мире ином. Он свел на нет все достигнутое в MGS2: Снейк, вновь став играбельным персонажем, превратился в пассивного доверчивого идиота — не говоря уже о том, что он, гм, беспричинно состарился.

Вообще, «беспричинно» — именно то слово, которым описываются практически все события MGS4. Происходящее стремительно теряет смысл, превращаясь в фарс, в набор чрезмерно напыщенных сценок о двух кряхтящих седых усах на фоне обесцвеченных декораций. Если в MGS2 намек на фиктивность происходящего был одной из важнейших составляющих нарратива (и не только), то в MGS4 подобного посыла нет — ей было с рождения уготовано стать историей о том, как благодаря Салиду Снейку мир сбрасывает оковы тотального информационного контроля и отказывается от бесконечных бессмысленных войн, и она по этому пути следует практически безукоризненно. И при этом в MGS4 фиктивным оказывается ровным счетом все. Эти войны между PMC смотрятся жалкой декорацией — мы не знаем ни мотивов, ни лиц этих людей, мы видим лишь бесконечный расходный материал, который мы можем пускать в расход самостоятельно, не моргнув и глазом. Кодзима, обезличивая войну и ее участников, давая возможность проходить игру, словно обычный шутер, полностью обесценивает свой антимилитаристский посыл.



А еще MGS4 наступает на все возможные грабли своих предшественниц. Как и в MGS1, на протяжении всей игры Снейка пытаются убить вроде бы как понарошку – и в финале выясняется, что он всё это время был им нужен. Наномашинки превратились в ответы на все вопросы. Персонажи появляются на экране лишь для того, чтобы вскоре, картинно рыдая, умереть (роль Наоми тут, по большей части, сводится к тому, чтобы ныть Отакона из MGS2 повторилось еще раз). Четвёрка фриков еще более безлика, чем «Кобры», и стопроцентно не релевантна вообще ничему. Оцелот – Ликвид, но не Ликвид, а так, понарошку тоже. А Ликвид выброшен на свалку истории.

А зде́шняя кульминация – это просто-таки апогей безвкушия, пошлости и безыдейности. Марил и Джонни танцуют вокруг пуля, предлагая друг другу руку и сердце (бессовестно утащено из третьих «Пиратов»); безрукий Райден, держащий катану в зубах и каблуках; ползущий через микроволновку Снейк, показушно страдающий на протяжении пяти минут – и всё это без каких-либо причин или последствий. Как будто это голливудская экранизация какого-нибудь фанфика от автора «Жестокой Галактики».

И заканчивается все еще более беспричинно хорошо, чем в MGS2: напороченный еще во второй части президентом Джонсоном апокалипсис, неизбежный после коллапса контролирующей весь мир системы, оказывается предотвращен. Как? Маленькая девочка написала супервирус, и всем стало счастье и радуги и пони. Как в «Дне независимости», да, Кодзима? Залили вирус, и нет ни у кого никаких проблем. Ведь горе-сценарист не может придумать, что может прийти на смену информационному тоталитаризму, какие экономические и социальные институты его заменят и кто их возглавит. Для него достаточно одной строчки – девочка написала вирус, и всем стало хорошо. И даже у Снейка один вирус, спарившийся с другим, самонейтрализовался. И это знает Биг Босс, выживший благодаря стотысячному реткону, собранный по кусочкам, как легио-конструктор, и знающий о мире больше, чем любой участник происходящих без него событий. Или нет. Нет, на самом деле, просто сценарист не смог найти нормаль-

ного способа изложения сюжета. Да и написания нормального сюжета он тоже не осилил.

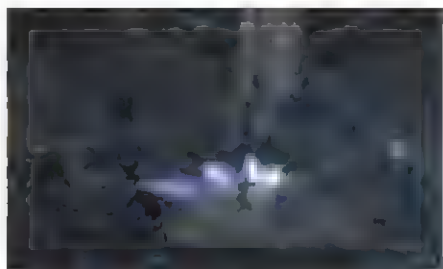
Сценарный позор продолжился и в Peace Walker, которая, по словам Кодзимы, создавалась как полноценная номерная часть. Идеологический запас иссяк: снова ядерики, снова пропаганда мира, снова злодей-гэбэшник и подлещи у руля Америки. Это было бы еще более-менее терпимо (хотя mexican stand-off в Пентагоне – это что-то запредельное), если бы Кодзима не пригласил сюда единственного хорошего персонажа из всего сериала и свое главное достижение – и не запоганил бы ее образ.

Но уж после PW-то точно всё? Нет! Нет, Konami не может остановиться! Rising из более-менее уместного мидквела переинициализируется в очередное продолжение истории – теперь банановое и с киборгами. И это после того, как MGS4 из кожи вон лезла, лишь бы завязать воедино все сюжетные линии и поставить жирную точку! Нет, я не собираюсь в это играть. Я не желаю знать, что еще они там нагородят.

ПРОИСХОДЯЩЕЕ СТРЕМИТЕЛЬНО ТЕРЯЕТ СМЫСЛ, ПРЕВРАЩАЯСЬ В ФАРС, В НАБОР ЧРЕЗМЕРНО НАПЫЩЕННЫХ СЦЕНОК О ДВУХ КРЯК-ТАЩИХ СЕДЫХ УСАЧАХ НА ФОНЕ ОБЕСЦВЕЧЕННЫХ ДЕКОРАЦИЙ.



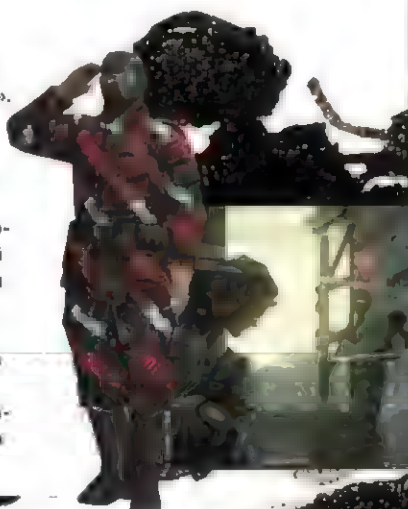
▲ Лучшее, что сделал сериал MGS, – вдохновил создание вебкомикса The Last Days of Foxhound (<http://www.gigavilla.com/listcomic.php>). Забавно видеть, как в пародийно-юморной фанатской работе персонажи MGS обретают глубину и становятся куда более интересными и симпатичными, чем они были в оригинале.



▲ Зрелищность превыше всего, не иначе.

ПОРТАТИВНЫЙ ОПУС

О существовании Portable Ops в Konami тоже предпочитают умалчивать, хотя она для них «родная». В семье не без урода: сюжет тут дурацкий (хоть и вроде как каноничный), управление кошмарное, геймплей примитивный. Самое забавное, конечно, – это существование Portable Ops Plus, в которой «плюс» заключается в отсутствии сюжета. MGSPO наглядно показывает две вещи: первая – что без Кодзимы его подчиненные ничего толкового сделать не могут, вторая – что на PSP не стоило бы и пытаться. Как показала история, для Konami этот урок прошел даром.



«HD-версия Peace Walker с трофеем, сайдбосом, мультиплеером и управлением в духе аналогов так и не появится на «Вите», где ей, казалось бы, самое место. Потому что Konami»



ИГРЕ

ВСЕ

**ВОЗРАСТЫ
ПОКОРНЫ**



НОВАЯ СИСТЕМА КЛАССИФИКАЦИИ ИНФОРМАЦИОННОЙ ПРОДУКЦИИ

1 СЕНТЯБРЯ 2012 ГОДА НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ ВСТУПАЕТ В СИЛУ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ ЗАКОН №436 «О ЗАЩИТЕ ДЕТЕЙ ОТ ИНФОРМАЦИИ, ПРИЧИНЯЮЩЕЙ ВРЕД ИХ ЗДОРОВЬЮ И РАЗВИТИЮ». НАЗВАНИЕ ПОПАХИВАЕТ ОЧЕРЕДНОЙ ПОПЫТКОЙ НАВЯЗАТЬ НАМ «ЮВЕНАЛЬНУЮ ЮСТИЦИЮ» В ХУДШЕМ ЕЕ ПРОЯВЛЕНИИ, НО, ВНИМАТЕЛЬНО РАССМОТРЕВ ЭТОТ СРАВНИТЕЛЬНО НЕБОЛЬШОЙ ДОКУМЕНТ, Я ПОНЯЛ, ЧТО ОСЕНЬЮ НАС ЖДУТ НЕ РЕПРЕССИИ И ЗАПРЕТЫ, А МАССОВЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ – КАК НА ВИРТУАЛЬНЫХ И РЕАЛЬНЫХ ВИТРИНАХ, ТАК И В ТЕЛЕВИЗОРЕ, И ДАЖЕ В ВАШЕМ ЛЮБИМОМ ЖУРНАЛЕ.



этого закона есть несколько точек приложения, но в целом все сводится к тому, о чем мы с вами иногда разговариваем: об ограничении доступа к, говоря по-английски, disturbing content («тревожащее содержание» все-таки звучит убого). Чтобы маленьким детям не пришлось

давить полицейских колесами джипа, снимать и убивать проституток, пугаться выпрыгивающих мертвецов и наблюдать кровь-кишки каждые пять минут. Конечно, ответственность за доступ к такой информации должна лежать на самих родителях, но в первую очередь вопросом ограничения контента (хотя бы в предупредительной форме) во всех странах принято занимать издателей и распространителей. Именно это и декларирует Федеральный закон «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию», о котором пойдет речь в статье.

Для начала я кратко перескажу новый закон привычным языком, сократив по максимуму юридические формулировки. Чтобы не было претензий в упущениях и недосказанности, выжимку я делаю из абсолютно каждой статьи, приводя ее полное наименование, – ровно настолько, насколько она ценна для понимания этого закона вообще. Для краткости я буду называть его «О защите детей от вредоносной информации». Итак, поехали.

РУКОВОДСТВО ПО ПРИМЕНЕНИЮ

ГЛАВА 1. Общие положения

Статья 1. Сфера действия настоящего Федерального закона

Данный закон охватывает всю медиапродукцию (книги, периодические издания, аудио- и видеозаписи, игровой и обычный софт, любые СМИ), за исключением:

- продукции, содержащей научные и научно-технические сведения
- продукции, имеющей художественную, историческую или культурную ценность
- информации, доступ к которой запрещается ограничивать законом «Об информационных технологиях»
- рекламы

Это сразу хорошие новости: скорее всего, никто не заставит лепить ярлыки на «Гекльберри Финна» с его плывущими по реке трупами, употреблением табака детьми, переодетием в женское платье и антиобщественным поведением главного героя. Никто не будет ограничивать доступ к энциклопедиям, дореволюционному алфавиту с ненорматив-

ным словом на букву «х», изображению Венеры Милосской и схеме разделки коровьей туши. Одновременно с этим тезис «игры как искусство» приобретает новый смысл – если кому-нибудь захочется переиздать в России Doom без знака «детям до шестнадцати», ему придется доказать культурную ценность марсианского геноцида демонов американским морпехом.

Подробнее о четвертом пункте, рекламе – в конце этой части материала.

**ЧТОБЫ ПЕРЕИЗДАТЬ В РОССИИ DOOM БЕЗ
ЗНАКА «ДЕТАМ ДО ШЕШНАЦАТИ»,
ПРИДЕТСЯ ПОКАЗАТЬ КУЛЬТУРНУЮ
ЦЕННОСТЬ МАРСИАНСКОГО ГЕНОЦИДА**

Статья 2. Основные понятия, используемые в настоящем Федеральном законе

Здесь раскрываются термины, употребляемые в тексте закона, но поскольку их проще пояснить в рамках контекста, то приводить список и подробно останавливаться на каждом я сейчас не буду. В конце концов, открыть этот законопроект и прочитать список вы можете самостоятельно.

Статья 3. Законодательство Российской Федерации о защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и (или) развитию

Как вы, вероятно, догадываетесь из своего опыта, юридический язык очень строг к формулировкам, поэтому в законах нередко излагаются прописные истины для каждого частного случая вместо вынесения их в базовую документацию (например, в Конституцию). В данном случае нам сообщают: за защиту детей от вредоносной информации отвечают Конституция РФ, ФЗ-436 и другие федеральные законы.

Статья 4. Полномочия федерального органа исполнительной власти, органов государственной власти субъектов Российской Федерации в сфере защиты детей от информации, причиняющей вред их здоровью и (или) развитию

В этом абзаце излагается ответственность тех, кто будет решать всякие скучные вопросы: разработка и реализация единой политики и федеральных целевых программ, установление порядка экспертизы (о ней позже), госнадзор и контроль над соблюдением ФЗ-436 по всей территории РФ. В качестве ответственного субъекта называется некий «уполномоченный федеральный орган». Один вопрос: кто все эти люди?

К полномочиям региональных властей статья относит разработку региональных программ по защите детей от вредоносной информации, а также производство и оборот информационной продукции для детей. Последнее не совсем понятно — неужели регионам до этого возбранялось выпускать свои детские книжки, игры и фильмы?

ПОЛИТИКА «ТОТАЛЬНО ЗАПРЕЩЕННОГО» АНТИОБЩЕСТВЕННОГО ПОСТУПКА ОТ «ОГРАНИЧЕННО ГОДНОГО» ЗАКЛЮЧАЕТСЯ В ТОЧКЕ ЗРЕНИЯ АВТОРА ПРОИЗВЕДЕНИЯ

СТАТЬЯ 5. Виды информации, причиняющей вред здоровью и (или) развитию детей

Вот мы и добрались до главного объекта закона. Вредоносная информация делится на два основных типа: совсем запрещенная информация и ограниченно запрещенная. К восемнадцатилетнему табу приговорены следующие темы:

- побуждение к членовредительству и самоубийству (выкидываем диски Tokyo Hotel)
- побуждение к употреблению наркотиков (до свиданья, Fallout), табака (нас покидает Deus Ex), алкоголя во всех вариациях (буду скучать по Redneck Rampage)
- побуждение к азартным играм (тысячи их!), проституции (нет, только не Лула!), бродяжничеству и попрошайничеству (никогда не любил Fable)
- оправдание насилия и жестокости по отношению к людям и животным, кроме исключений из «ограниченно запрещенной» информации (не в этой жизни, Postal 2)
- отрицание семейных ценностей и формирование неуважения к родителям и другим членам семьи (что же теперь будет со Star Wars?!)
- оправдание противоправного поведения и преступлений в целом (наконец-то можно написать три волшебных буквы: G.T.A.)
- нецензурная брань (каждое пятое слово в вышеупомянутых трех буквах)
- информация порнографического характера (прощай, Ларри Лафер)

Ограниченно годной информацией признано гораздо меньше тем:

- изображение/описание жестокости, физического или психического насилия; преступления или антиобщественного поступка
- изображение/описание ненасильственной смерти, заболевания, самоубийства, несчастного случая, катастрофы, а также их последствий, вызывающие страх/ужас/панику у детей
- изображение/описание половых отношений между мужчиной и женщиной
- бранные слова и выражения, не подпадающие под «нецензурную брань»

Отличие «тотально запрещенного» антиобщественного поступка от его «ограниченно годного» собрата заключается в точке зрения автора произведения: для первой категории требуется оправдание преступления, для второго хватит и нейтрального описания. Как показывает дальнейший анализ, похоже различия применимы почти ко всем пунктам, кроме отрицания семейных ценностей и порнографии. Эти две темы, считает закон, оправдывать перед детьми нельзя ни при каких условиях.

ДЕТКИ В КЛЕТКЕ

ГЛАВА 1. Классификация информационной продукции

СТАТЬЯ 6. Осуществление классификации информационной продукции

В этой статье говорится несколько важных вещей: во-первых, всю информационную продукцию необходимо классифицировать по возрастному рейтингу до выпуска в продажу, а во-вторых, делать это должны производители и распространители по собственной инициативе, без подсказки со стороны «уполномоченного федерального органа». Русский аналог PEGI делит информацию на следующие категории.

- для детей до шести лет
- для детей шести лет и старше
- для детей двенадцати лет и старше
- для детей шестнадцати лет и старше
- не для детей вообще (то есть, после восемнадцати лет)

Пара нюансов: классификация учебников и учебных пособий для детсадов, школ и ПТУ совершается с учетом законов об образовании в РФ. Рейтингование фильмов тоже производится не просто так, а с учетом ФЗ-126 «О государственной поддержке кинематографии Российской Федерации». В любом случае, эти законы не по нашей теме, я их не читал, но просто имейте в виду.

ИГРОМИР

ИГРОМИР БЕЗ ИНФОРМАЦИИ

Вопрос с афишами и билетами вызвал у меня отдельный интерес: обычно на выставках демонстрируются еще не вышедшие игры — следовательно, не подвергавшиеся экспертизе и классификации. Я задал соответствующий вопрос про Игромир-2012 Максиму Маслову, одному из организаторов отечественных мероприятий КРИ и Игромир, на что получил следующий ответ:

Закон №436 регулирует зрелищные мероприятия, а с точки зрения законодательства РФ, парадоксально, но выставка не является таковым. Грубо говоря, выставка — это такой набор многочисленных зрелищных мероприятий, которые организуются компаниями-участниками на своих стендах. И они (наравне естественно с нами) несут ответственность за демонстрацию продукции, в т.ч. согласно положениям закона №436. Поэтому мы не обязаны ставить знак информационной продукции на билеты — по той банальной причине, что демонстрируемая продукция не наша. Более того, зачастую это технически невозможно — ведь мы можем и не знать до самого начала выставки, какие игры будут представлены (особенно если это касается неанонсированных еще проектов).

Вот так изящно делегируется ответственность. Но вообще, звучит справедливо — выставка всего лишь предлагает участникам площадь и технические возможности для демонстраций, а проводят их действительно сами издатели на этой арендованной территории. С нетерпением предвкушаю, как шоумен Евгений Донских будет зажигать со сцены первого павильона Крокус Экспо: «Отведите ваших пятнадцатилетних детей метров на семьдесят — сейчас будем показывать новый Call of Duty!».

После того как издатель определил категорию продукта, он должен сообщить об этом в сопроводительных документах и... вот тут в законе сказано: «сведения, полученные в результате классификации информационной продукции, являются основанием для размещения на ней знака информационной продукции». Вероятно, под «ней» подразумевается не сама информация, а ее носитель – согласитесь, глупо было бы лепить рейтинг в середине книжки или класть .jpg со значком на диск с игрой. В любом случае, размещать предполагается «информационный знак» – текстовое или графическое обозначение рейтинга.

ПЯТНАДЦАТЬ ЛЕТ НАЗАД В ПЕРЕДАЧЕ «ДО ШЕСТНАДЦАТИ И СТАРШЕ...» ПОКАЗЫВАЛИ КОНЦЕРТЫ КУРТА КОБЕЙНА И «ГРАЖДАНСКОЙ ОБОРОНЫ»

статья 7. Информационная продукция для детей, не достигших возраста шести лет

В этой и трех последующих статьях детализируется «ограниченно годная» информация в зависимости от возраста-рейтинга.

Дошколятам позволено видеть:

- эпизодическое ненатуралистическое изображение/описание любого физического/психического насилия (кроме сексуального), но только если в конце добро победит зло, осудит насилие и пожалеет пострадавших

На этом все. Спокойной ночи, малыши.

статья 8. Информационная продукция для детей, достигших возраста шести лет

Младшему школьному возрасту доступно несколько больше контента.

▼ К одному из раундов обсуждения закона еще несколько лет назад был подготовлен такой вот графический вариант информационных знаков.



- кратковременное и ненатуралистическое изображение/описание заболеваний человека и их последствий, если они при этом не унижают человеческое достоинство
- ненатуралистическое изображение/описание несчастного случая, катастрофы или ненасильственной смерти без демонстрации их последствий, вызывающих страх/ужас/панику
- эпизодическое изображение/описание преступлений при условии, что эти преступления не оправдываются, а злодеев осуждают и порицают

статья 9. Информационная продукция для детей, достигших возраста двенадцати лет

Средняя школа – школа жизни. К тому времени, когда дети поподробнее знакомятся с алкоголем, табаком, матерщиной и противоположным полом, государство осторожно разрешает отдельные эпизоды «Ну, погоди!», романтические поцелуи и легкие патриотические шутеры:

- эпизодическое изображение/описание жестокости и насилия (кроме сексуального) без подробного показа смертоубийства и нанесения увечий при условии, что к жертве проявляется сострадание, а насилие осуждают и порицают (кроме тех случаев, когда насилие творит правоохранитель в рамках закона)
- изображение/описание потребления алкогольной продукции всех видов, участие в азартных играх, занятие бродяжничеством или попрошайничеством, упоминание наркотических и психотропных средств, табачных изделий – все это допустимо, если не забыть выразить осуждающее отношение ко всему вышеперечисленному и указать на опасные последствия этих увлекательных занятий
- изображение/описание межполовых отношений, если они не эксплуатируют интерес к сексу как таковому, не оскорбляют чувства и «не носят возбуждающего характера»; при этом живописать действия сексуального характера нельзя даже в том случае, если вам все-таки удастся не вызвать этой работой возбуждение, оскорбление или интерес к сексу

Кавычки тут стоят с целью прямого цитирования: данный термин почему-то оставили без важных подробностей. Что конкретно нельзя возбуждать-то?

статья 10. Информационная продукция для детей, достигших возраста шестнадцати лет

Пятнадцать лет назад в передаче «До шестнадцати и старше...» показывали концерты Курта Кобейна и «Гражданской обороны», отвечали на вопросы интимного характера и брали интервью у наркоманов. Давайте посмотрим, допустим ли такой эфир сегодня. Итак, на два мучительных года до совершеннолетия даются следующие поблажки:

- полноценное изображение/описание несчастного случая, катастрофы, заболевания или смерти без натуралистического показа последствий, которые могут вызвать у детей страх/ужас/панику
- полноценное изображение/описание жестокости и насилия – как для двенадцатилетних, только объем неограничен
- информация о наркотиках и об опасности их употребления с демонстрацией процесса, если при этом выражается отрицательное или осуждающее отношение к этому делу
- употребление бранных слов и выражений (но материться по-прежнему нельзя)
- изображение/описание межполовых отношений как для двенадцатилетних, только на этот раз оно может нести «возбуждающий характер»

В общем, получается, что на самом деле изображать в книгах, играх и фильмах можно почти все из запрещенного – главное, чтобы оно при этом осуждалось, порицалось и работало на силы добра. А разница между возрастными рейтингами, по большому счету, заключается лишь в количестве и качестве одного и того же вредоносного контента.

ОБОРОТ ПРОДУКЦИИ С ВРЕДНОЙ ИНФОРМАЦИЕЙ ПОЛЫКАЕТСЯ ТОЛЬКО ПРИ НАЛИЧИИ СПЕЦИАЛЬНОГО «ИНФОРМАЦИОННОГО ЗНАКА»

МАРКИРОВКА НА МЕСТНОСТИ

ГЛАВА 3. Требования к обороту информационной продукции

СТАТЬЯ 11. Общие требования к обороту информационной продукции

В этом разделе говорится следующее: оборот продукции с вредоносной информацией допускается только при наличии «информационного знака», за исключением прямого телеэфира, радиопередач, зрелищных мероприятий, периодических изданий общественно-политического или производственно-практического характера, всех интернет-сайтов (кроме СМИ) и пользовательских комментариев. Каждое исключение рассматривается законом отдельно.

Очевидно, что на ежемесячник «Вестник ветеринара» лепить лейбл «12+» не требуется, а вот сборник сканвордов, если там какой-нибудь подозрительный термин вписался, без маркировки может и не обойтись. Зрелищные мероприятия (к которым можно подготовиться заранее) потребуют отдельной маркировки: еще до начала презентации продукции ей должен быть присвоен информационный знак, который размещается на афише и билетах на демонстрацию. Если предполагается показ нескольких игр для разных категорий, то знак должен соответствовать наиболее старшему возрасту. Кроме того, перед каждой демонстрацией необходимо предупреждать о том, что детям, не соответствующим возрастному рейтингу предоставляемого продукта, присутствовать на мероприятии нельзя.

В эту же статью впили такой пункт: родители с ребенком шести лет и старше могут присутствовать при обороте информационной продукции для детей двенадцати и старше лет. Видимо, как раз для презентаций многочисленных детских продуктов, у которых рейтинг может варьироваться между этими двумя градациями.

СТАТЬЯ 12. Знак информационной продукции

Эта статья описывает, как должен выглядеть и где именно следует размещать «информационный знак». Обозначать рейтинг можно как текстом, так и картинкой, в любом случае, выглядеть он должен соответствующим образом:

- «0+»
- «6+» или «для детей старше шести лет»
- «12+» или «для детей старше двенадцати лет»
- «16+» или «для детей старше шестнадцати лет»
- «18+» или «запрещено для детей»

Размер инфознака равен 5% от площади, которую потенциальный ребенок или его родитель видит на обложке, на билете или на экране. В телевизоре и в кинозале значок демонстрируется в углу картинки до начала показа записи с вредоносной информацией. В случае с мероприятиями и кинофильмами (афиши и билеты, помните?) рейтинг должен располагаться на площади входного документа. В радиотрансляциях сообщение о классификации передачи предваряет, собственно, передачу. Все эти предупреждения не распространяются на прямой теле- и радио-эфир, даже если речь идет о ток-шоу про любовь «возбуждающего характера», например.

Информационный знак следует также размещать в программах передач и каталогах, а также сопровождать медиапродукцию, размещаемую в Интернете. Причем кто конкретно несет ответственность в данном случае – производитель продукции или производитель каталога – непонятно. В любом случае, с первого сентября можно смело подавать в суд



ЭКСПЕРТИЗА ИЛИ НЕ?

Для прояснения некоторых пунктов нового закона я связался с двумя отечественными издательствами: «1С-Софтклуб» и «Новый Диск». В 1С комментировать закон отказались, зато на мое обращение откликнулась Оксана Миненко, юрист по авторскому праву лицензионного отдела юридического департамента компании «Новый Диск». Ей-то я и задал самое животрепещущее из накопившегося.

? Принимал ли «Новый Диск» участие в обсуждении проекта, который лег в основу ФЗ-436? Насколько сильны были разночтения прототипа с финальными положениями закона? Как вы считаете, насколько он отвечает декларированным задачам и целям? Какие основные претензии и утвержденному федеральному закону вы бы стали выдвигать как старший юрист «Нового Диска»?

Компания «Новый Диск» не принимала участия в обсуждении проекта Федерального закона «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию», однако внимательно следила за его судьбой. Как и любой законопроект, обсуждаемый документ, конечно же, претерпевал изменения: какие-то положения были смягчены, какие-то сформулированы более жестко. В результате был принят закон, который, по нашему мнению, старается соблюсти баланс между интересами общества и бизнеса. Немного огорчает лишь отсутствие в законе положения о признании на территории России зарубежных рейтингов (в первую очередь, рейтингов PEGI).

? Закон запрещает проводить экспертизу продукции у эксперта, являющегося представителем производителя/дистрибьютера именно этой продукции. Тем не менее, он не запрещает получать аккредитацию такого эксперта в целом. Будет ли «Новый Диск» продавать от-

крыто аффилированного с ним эксперта [необязательно представителя издательства, это может быть и независимая партнерская фирма]? Вам уже известна примерная стоимость экспертизы компьютерной игры [назовите ее, если это не коммерческая тайна]?

Мы, безусловно, будем сотрудничать с экспертами, специализирующимися на компьютерных играх и видеоиграх, а также рекомендовать их коллегам и партнерам по индустрии. Очень надеемся на то, что таких специалистов в стране будет достаточно много. Что касается примерной стоимости экспертизы, то в настоящее время она нам неизвестна. Но есть все основания полагать, что стоимость будет рыночной.

? Судя по обложкам некоторой вашей продукции на сайте nd.ru, вы пользуетесь рейтинговой системой PEGI. Это добровольный жест или требование зарубежных партнеров? Останутся ли информационные знаки PEGI в ваших игровых релизах после первого сентября?

Это сознательное решение компании «Новый Диск», не встречавшее возражений со стороны зарубежных издателей. Отсутствие до настоящего времени системы национальных рейтингов не означало, что российские издатели не имели права и возможности информировать потребителей о характере выпускаемой на рынок продукции. И мы вполне успешно это делали, самостоятельно классифицируя игры или указывая присвоенные играм иностранные рейтинги. Однако с осени этого года иностранные рейтинги можно будет увидеть только на обложках экземпляров игр, которые были введены в гражданский оборот на территории России до 1 сентября, и на обложках экземпляров игр, импортируемых в Россию.

? Закон запрещает распространять продукцию с вредоносной информацией без информационного знака, однако он не требует

на русскоязычный Steam (как предоставляющий услуги на территории РФ), если в описании игр на русскоязычной витрине не будет рейтинговых знаков. Заодно и выясним, кто крайний.

А как насчет размещения «информационного знака» на физических носителях? Ответом нам – гробовое молчание. Ранее уже говорилось о необходимости лепить знак информационной продукции прямо «на ней», но столь ожидаемого уточнения именно в этой статье не нашлось. Лепите, граждане, как хотите!

ПОПЫТАТЬСЯ ОГРАНИЧЕНИИ ПО ВОЗРАСТУ НУЖНО НЕ ТОЛЬКО В НАЧАЛЕ ПЕРЕДАЧИ, НО ЕЩЕ И ПОСЛЕ КАЖДОЙ РЕКЛАМНОЙ И ПРОЧИХ ПАУЗ

статья 13. Дополнительные требования к распространению информационной продукции посредством теле- и радиовещания

Несмотря на то, что теле- и радиовещание к играм отношение не имеет, мы все-таки помним о том, что порой они появляются в эфире. Поэтому вкратце: показывать «полностью запретную» информацию по бесплатным каналам нельзя с 4 утра до 23 часов. Информацию для шестнадцатилетних граждан страны можно показывать только с девяти вечера до семи утра. Это все вне зависимости от наличия рейтингового знака – просто нельзя, и все. На платных каналах никаких временных лимитов нет, но все остальные требования остаются в силе.

от производителя/распространителя обязательного обращения за экспертизой для проведения классификации. С одной стороны, отсутствие экспертизы – это до 30 дней и немалой суммы денег экономии, а с другой – теоретическая возможность неверно классифицировать игру. И какому методу прибегнет «Новый Диск»? Или это зависит от конкретного продукта?

Принятие решения о проведении экспертизы, безусловно, зависит от конкретного продукта. Если самостоятельная классификация той или иной игры вызовет сложности, и при этом не будет принято решение присвоить такой игре более высокий рейтинг (например, 18+ вместо 16+) – будем обращаться к экспертам.

? Расскажите о мерах, которые «Новый Диск» предпринимает для соблюдения ФЗ-436 в целом. Планируете ли вы отдельно размещать информационные знаки на страницах сайта с описанием игр или достаточно будет изображения обложки с инфознаком? В системах цифровой дистрибуции это будете делать вы или распространитель (Steam, Gama-Gama, Vuplay)? На PDS-материалах, в печатной и иной рекламе, если в создании макета принимает участие несколько сторон?

В данный момент мы занимаемся разработкой внутреннего регламента, призванного описать порядок размещения информационных знаков на выпускаемой нами продукции. Тем не менее, можно с большой долей уверенности утверждать, что мы будем размещать информационные знаки и/или текстовые предупреждения на обложках экземпляров игр, на страницах нашего официального сайта, а также во всех рекламных и маркетинговых материалах. Мы также будем предоставлять соответствующую информацию партнерам, осуществляющим цифровую дистрибуцию издаваемых нами игр.

Кстати, сообщать об ограничении по возрасту нужно не только в начале передачи, но еще и после каждой рекламной и прочих пауз. Причем иллюстрировать эти сообщения (и анонсы передач) «полностью запретными» отрывками из упоминаемого произведения нельзя. Пусть зрители сами догадываются, чего там не так.

статья 14. Особенности распространения информации посредством информационно-телекоммуникационных сетей

В этой статье две части: первая делегирует ответственность за защиту детей от вредоносной информации в местах, где эти дети могут воспользоваться доступом к Интернету, на тех, кто этот доступ организует – это может быть любое звено в цепочке «провайдер – конечный пользователь», кроме самого провайдера. В компьютерных клубах это, как правило, администраторы или владельцы заведения, а в домашних условиях – родители, подписавшие договор с оператором связи (ага, все-таки проникла сюда «ювенальная юстиция»!).

Вторая часть позволяет вешать на сайт, который не является зарегистрированным СМИ, информационный знак, классифицирующий сайт для той или иной категории детей. Но это дело сугубо добровольное и никаких мер за собой не влечет.

статья 15. Дополнительные требования к обороту отдельных видов информационной продукции для детей

В этой статье говорится очевидные, в общем-то, вещи: содержание и художественное оформление учебных пособий для детских садов должно быть рассчитано на рейтинг «до 6 лет». Но это еще не все, буквально следующим пунктом авторы законопроекта продолжают тенденцию: «содержание и художественное оформление... продукции, используемой в образовательном процессе, должны соответствовать требованиям статей 7 – 10». Смысл разделения этих категорий от меня ускользает – подозреваю, что все дело в терминологии и законе об образовании.

? В статье 23 указано, что закон не требует классифицирования и нанесения информационного знака на печатную продукцию, выпущенную до 1-го сентября. Но он ничего не говорит о других физических медианосителях: каким будет решение «Нового Диска» на этот счет? Вы действительно станете отзываться весь тираж, оставшийся на тот момент у распространителей? Или будете отстаивать нелепость этой статьи уже в суде (тьфу-тьфу-тьфу)?

Компания «Новый Диск» не планирует отзываться экземпляры игр, выпущенные в оборот до 1 сентября 2012 года, равно как и оспаривать положения статьи 23 Федерального закона «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию». Поскольку закон допускает размещение информационного знака как производителями, так и распространителями продукции, у нас есть возможности соблюсти его требования, не прибегая к радикальным мерам. В частности, розничные торговцы смогут узнать необходимую информацию о нашей продукции на нашем официальном сайте и самостоятельно разместить информационный знак на обложке (упаковке) продукции.

? Из закона вбрана норма о том, что эксперт предоставляется случайным образом, и добавлена норма о том, что заказчик экспертизы заключает договор с экспертом (организацией). Это обеспечивает некоторую прозрачность процесса, но не дает ли это повода для коррупционной составляющей?

По нашему мнению, эксперты во всяком случае будут избегать дачи заведомо ложных заключений. Более того, заведомо ложные экспертные заключения вредны и абсолютно невыгодны как для издателей компьютерных игр и видеоигр, так для их распространителей. Риск привлечения к ответственности, умаления деловой репутации, конфликтов с деловыми партнерами и потребителями слишком велик для того, чтобы его не учитывать.

Еще в статье утверждается, что нельзя размещать объявления о привлечении детей к участию в создании вредоносной информации. Нужен аутентичный голос восьмилетней Альмы для F.E.A.R.? Ищите актрису с тонким голоском. Или пишите, что вам нужен ребенок для озвучения мюзикла, а не психологического шутера, заставляющего периодически подскакивать с воплями.

статья 16. Дополнительные требования к обороту информационной продукции, запрещенной для детей

Тут приводятся стандартные требования к прессе: первая и последняя полосы газет и журналов, обложки книг и прочая полиграфия, которая распространяется в доступных детям местах, не должны содержать вредоносную информацию ни в каком виде. Если такая информация содержится внутри, то носитель должен быть плотно запечатан, чтобы любопытный ребенок не полез посмотреть голых тетенек или особо смачные скриншоты из нового Hitman. Ну и, само собой, такую продукцию нельзя распространять ближе, чем в ста метрах от мест скопления несовершеннолетних граждан (школы, поликлиники, спортзалы, санатории и так далее).

НЕЛЬЗЯ РАЗМЕЩАТЬ ОБЪЯВЛЕНИЯ О ПРИВЛЕЧЕНИИ ДЕТЕЙ К УЧАСТИЮ В СОЗДАНИИ ВРЕДНОСНОЙ ИНФОРМАЦИИ

А СУДЬИ КТО?

ГЛАВА 4. Экспертиза информационной продукции

статья 17. Общие требования к экспертизе информационной продукции

Переходим к одному из главных вопросов к закону: кто именно определяет наличие в игре «эпизодического насилия» и усматривает в сюжете межполовые отношения «возбуждающего характера»? Тут есть два уровня: запрос и экспертиза.

Обращаться для проведения экспертизы информационной продукции имеет право любой – хоть Путин Владимир Владимирович, хоть ЗАО «РПЦ», хоть индивидуальный предприниматель, хоть общественное объединение, хоть исполнительные власти. Для проведения экспертизы нужно заключить договор с экспертом, по которому заявитель заказывает экспертизу и оплачивает ее, а специалист выполняет ее в срок до тридцати дней. Можно подписать несколько договоров с экспертами одного или разных профилей – например, при классификации многосоставного медиа-продукта. Если результат экспертного заключения не понравится кому-либо из заинтересованных в этой классификации граждан (например, обеспокоенной мамаше или беспринципному распространителю), тот может оспорить экспертизу в судебном порядке.

Стать экспертом несложно: все тот же таинственный федеральный орган выдает и забирает аккредитации, ведет учет экспертов и экспертных организаций. Зарегистрировать можно как отдельно взятое лицо, так и группу экспертов, и даже целую экспертную организацию. Однако непосредственным анализом продукции должен заниматься человек с высшим профессиональным образованием и специальными знаниями, например, в области педагогики, психологии, физиологии или детской психиатрии. Бывшим зекам, отсидевшим статью за преступление против личности, населения или общественной нравственности, заниматься экспертизой запрещено в принципе, равно как и лицам, тесно аффилированным с производителями и распространителями продукции, которая подвергается экспертизе. Актуальный список экспертов с указанием ФИО, аккредитованным профилем деятельности, реквизитами аккредитации и прочей инфор-

мацией вывешивается на сайте «уполномоченного федерального органа».

статья 18. Экспертное заключение

В экспертном заключении указываются все подробности:

- Дата, время и место проведения экспертизы
- Данные об эксперте: ФИО, образование, специальность, стаж работы по специальности, ученая степень или звание, текущая должность и место работы
- Объекты и материалы, предоставленные на экспертизу
- Методика исследований и полученные результаты
- Вопросы, составляющие суть заявки, и ответы на них
- Экспертные выводы: есть в продукте вредоносная информация, соответствующая какой-либо возрастной категории, или нет

Поскольку экспертов может быть больше одного, каждый эксперт свое мнение по вопросам пишет отдельно, но заключение подписывают все. Если разные вопросы рассматривались разными экспертами, каждый расписывается только за свою часть. Документ составляется в трех экземплярах: один остается у эксперта, другой передается заказчику, третий – в «уполномоченный федеральный орган», который в течение двух дней вывешивает результат экспертизы на своем сайте.

статья 19. Правовые последствия экспертизы информационной продукции

На этой стадии у федерального органа есть пятнадцать дней, чтобы принять одно из двух решений.

а) информационная продукция не соответствует требованиям (например, знак не тот) – вынести ответственному за это дело лицу предписание об устранении выявленного нарушения

б) информационная продукция соответствует всем требованиям ФЗ-436 – написать отказ в вынесении вышеупомянутого предписания

Назначать повторную экспертизу может только суд.

ГЛАВА 5. Надзор и контроль в сфере защиты детей от информации, причиняющей вред их здоровью и (или) развитию

статья 20. Государственный надзор и контроль за соблюдением законодательства Российской Федерации о защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и (или) развитию

Заголовок этой статьи длиннее, чем ее суть: надзор (контроль) осуществляет «уполномоченный федеральный орган» с учетом ФЗ-294 «О защите прав юридических лиц и индивидуальных предпринимателей».

статья 21. Общественный контроль в сфере защиты детей от информации, причиняющей вред их здоровью и (или) развитию

В этой статье говорится о том, что гражданам и общественные объединения и НКО имеют право осуществлять гражданский контроль за соблюдением требований ФЗ-436. Для этого им разрешается мониторить оборот информационной продукции, отслеживать доступ детей к информации и даже создавать для этого «горячие линии».

ГЛАВА 6. Ответственность за правонарушения в сфере защиты детей от информации, причиняющей вред их здоровью и (или) развитию

статья 22. Ответственность за правонарушения в сфере защиты детей от информации, причиняющей вред их здоровью и (или) развитию

Еще одна очевидная, но необходимая для пущего юридического порядка статья. Я даже приведу ее целиком: «Нарушение законодательства Российской Федерации о защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и (или) развитию, влечет за собой ответственность в соответствии с законодательством Российской Федерации».

ГЛАВА 7. Заключительные положения

СТАТЬЯ 23. Порядок вступления в силу настоящего Федерального закона

Все эти радости жизни – где-то детализированные, а где-то, наоборот, явно недоработанные – начинают действовать с 1 сентября. Печатная продукция, выпущенная в оборот до этого дня, может обойтись без информационного знака, а вот про иные физические носители информации почему-то нет ни слова

ИЗДАТЕЛИ, ДОПУСТИВШЕМО ОШИБКУ В КЛАССИФИКАЦИИ ИГРЫ, ГРОЗИТ В ХУДШЕМ СЛУЧАЕ 50 000 РУБЛЕЙ ШТРАФА

НУЖНО БОЛЬШЕ ЗАКОНОВ

Изначально «Закон о защите детей от вредоносной информации» содержал массу недоговорок и условностей: не был прописан технический регламент информационных знаков, на провайдеров возлагалась ответственность за детей, имеющих доступ к «их» Интернету, отсутствовал порядок оповещения в радиотрансляциях, вызывал вопросы порядок проведения экспертизы. Но буквально в те минуты, что я пишу эти строки, президент РФ подписал «патч», исправивший приличное количество «багов» ФЗ-436. Не волнуйтесь, вышеприведенный пересказ уже включает в себя эти правки.

Однако даже в таком виде законопроект в таком виде оставляет неподготовленного читателя в недоумении: очевидно, что в законе не хватает как минимум контроля над рекламой и ответственности распространителей за неверную классификацию. Поскольку такие изменения нужно прописывать в профильные федеральные законы, то потребовалось полгода после подписания ФЗ-436, прежде чем был подготовлен и подписан ФЗ-252 (нахмурили лоб? хинт: нумерация законов ежегодно обнуляется). Он вносит коррективы в такие документы, как «Закон о СМИ», «Закон о рекламе» и «Закон о гарантиях прав ребенка». Про СМИ уже говорилось выше, а вот изменения по рекламе:

- Реклама не должна содержать информацию порнографического характера (вот это номер! а раньше могла?)
- Рекламу нельзя размещать практически во всех в учебных материалах (раньше – только в учебниках для средней школы, дневниках и тетрадях)
- Рекламу запрещенной информационной продукции нельзя размещать ближе, чем в ста метрах от массового скопления детей
- В рекламе нельзя использовать образы детей, наносящих вред своему здоровью или жизни
- И, наконец, долгожданное: нельзя рекламировать запрещенную или ограниченно запрещенную рекламу без указания ее рейтинга

Исправлениям подвергнется и административный кодекс РФ: в нем появится полноценная ответственность за нарушение ФЗ-436. Издателю, допустившему ошибку в классификации игры, грозит в худшем случае 50 000 рублей штрафа. Немаленький штраф может получить периодическое издание, не поставившее на своем издании «рейтинговый знак», – до 200 000 рублей с конфискацией тиража. Максимальный штраф грозит тем, кто не только не проставил информационный знак, но и проигнорировал судебное постановление – до 500 000 рублей с приостановкой деятельности на три месяца.

Как и основной закон, все эти поправки начинают действовать 1 сентября 2012-го. **СИ**

ДОПЫТЫВАЕМ ЛЮДИН

В этой части я задаюсь вопросами, на которые не смог найти ответы. Какие-то из них, вероятно, вскоре будут исправлены дополнительными актами, а какие-то станут центрами судебных прецедентов. Прочитайте эти вопросы, сделайте верные выводы и напишите нам в редакцию, пока еще есть время.

- 01 Сайты, добровольно размещающие информационный знак, могут быть наказаны за обман? Например, повесит какой-нибудь блэк-металлист у себя регламентированный законом знак «6+» чисто по приколу – ему за это ничего не будет?
- 02 Черт возьми, да что это за «уполномоченный федеральный орган»? Где его искать?
- 03 Будут ли российские родители воспринимать информационный знак как руководство к (не) покупке? Какую ответственность несут родители за доступ своих детей к вредоносной информации?
- 04 Интересно, какой процент от общего эфирного времени на канале НТВ будет присутствовать рейтинговый знак?
- 05 Эксперты: вот тут, конечно, возникает масса тонких граней. Heavy Rain, Red Dead Redemption, Deus Ex, Hitman, Call of Duty – в любой хорошей игре найдется пункт, который подпадает как под полный запрет, так и под частичный. Ваши ставки: как часто издатель будет оспаривать в суде решение эксперта?
- 06 В детстве мы смотрели тонны боевиков про грязных полицейских, жестоких мафиози, беспощадных киллеров, солдат с посттравматическим синдромом – всех, кто преступал закон, находился за его гранью, но преследовал по-своему справедливые цели. Чисто прикинуть: какой рейтинг сейчас получит «Крестный отец»? А «Бригада»?
- 07 Межполовые отношения возможны только между мужчиной и женщиной? Мне тут подсказывают, что упоминание однополых любви – это однозначное табу, и все игры с таким контентом сразу идут под 18+. С нетерпением ждем переиздания Dragon Age и Mass Effect.
- 08 Известно, что запретный плод особенно сладок. Будут ли продавцы обращать внимание на возраст того, кто покупает игру с рейтингом 18+, требовать документы? До сих пор не могу забыть, как с меня, тридцатилетнего небритого дылды, в баре аэропорта LAX потребовали удостоверение личности, чтобы продать мне пиво. А вам слабо?
- 09 Выставление игр на интернет-площадках Steam, Gata-Gata, Yurplay – кто должен осуществлять защиту, площадка или издатель? И нужно ли вообще, если есть пункт 11.4.6 «кроме информации, распространяемой посредством информационно-телекоммуникационных сетей, в том числе сети Интернет, кроме сетевых изданий»? Или тут уже действует пункт 12.4 «Знак информационной продукции размещается... в такой информационной продукции, размещаемой в информационно-телекоммуникационных сетях»? В продукции – это может быть и в дистрибутиве. С другой стороны, все системы цифровой дистрибуции обладают каталогом продукции, значит, все-таки надо размещать. Вот ведь как все запутано!
- 10 Снизит ли этот закон детскую преступность и жестокость? Воспитает ли в детях уважение к семейным ценностям и должны патриотизм? Благими намерениями вымощен четвертый акт Diablo 2...



10

ЛЮБИТЕЛИ ЭКШНОВ В ПОСЛЕДНИЕ ГОДЫ ЖИВУТ С НЕПРЕРЫВНЫМ ЧУВСТВОМ ДЕЖАВЮ: И ВНОВЬ ВОЗВРАЩАЮТСЯ К ОДНИМ И ТЕМ ЖЕ РАЗАЦИЯМ В САМЫХ РАЗНЫХ, НЕ СВЯЗАННЫХ МЕЖДУ СОБОЙ ИГРАХ. ДЛЯ КОГО-ТО ЭТО ТРАДИЦИИ ЖАНРА, ДЛЯ КОГО-ТО КЛИШЕ. МЫ НЕ БУДЕМ ВЕШАТЬ ЯРЛЫКОВ, А ПРОСТО РАССКАЖЕМ ПРО ДЕСЯТКУ САМЫХ НАЗОРЫЕ ЛОКАЦИЙ, КОТОРЫЕ СЛИШКОМ ЧАСТО ВСТРЕЧАЮТСЯ В СОВРЕМЕННЫХ ЭКШНАХ.

локаций,

которые слишком
часто встречаются
в современных
экшнах

10

КРЫША

Обычные люди бывают на крыше дома не чаще, чем пару раз за год. В играх мы забираемся на крыши по несколько раз в час – и никто даже не удивляется, это принимают как данное. Бегать по крышам приходится, наверное, в абсолютном большинстве современных экшенов – и разработчики любят эту локацию по вполне логичным причинам. Это, пожалуй, самое удобное место для игровых перестрелок в городе. Тут, во-первых, нет мороки с гражданскими: потому что на крышах, в отличие от улиц, они встречаются редко – и авторам не приходится изобретать тысячу причин, по которым локация кишит одними только врагами. В Max Payne 3, например, кладбище, забитое сотнями мафиози, выглядело очень странно – но стоило перенести всех этих врагов на крышу в центре города, как перестрелки начали смотреться абсолютно естественно. Во-вторых, на крышах игрок вполне естественно лишается свободы перемещения: не надо ставить кордонов и оцеплений, с крыши никуда не деться. Можно только смотреть на закат и мечтательно разглядывать улицы внизу. В-третьих, крыши дают массу возможностей для «вертикальных» перестрелок: враги могут атаковать сверху и снизу, прыгивать к вам или забираться по лестнице. Наконец, для акробатики крыши – локации идеальные. Недаром Mirror's Edge так сильно их любит.

► За всю свою короткую игру Макс раз пять поднимался на крыши. Это ненормально.



9

Даже удачный подбор локаций не исправит вот такого финального босса.



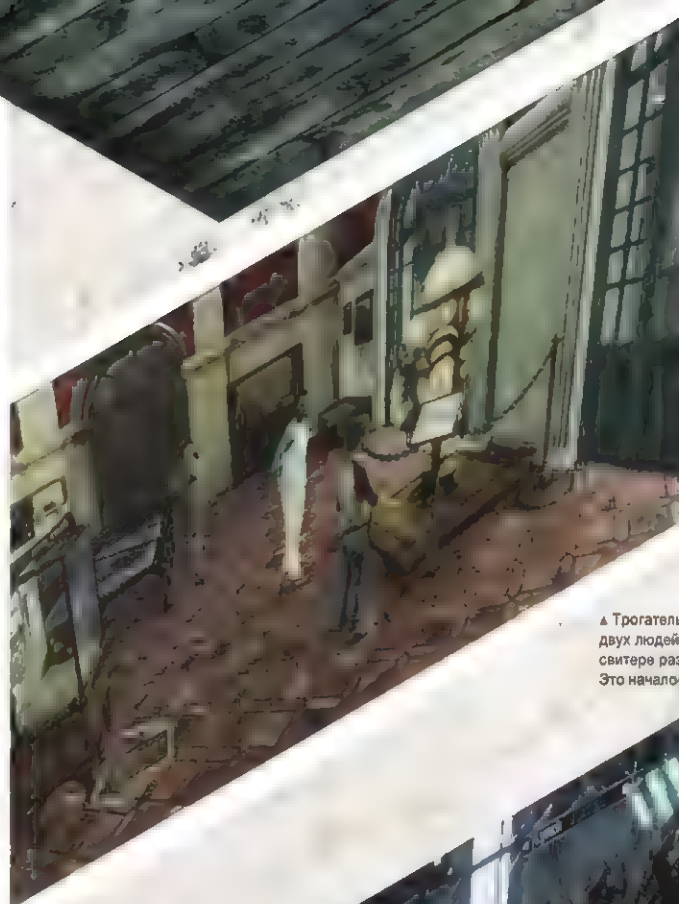
АЭРОПОРТ

Отличительная черта аэропортов заключается в том, что отличительных черт у них нет. Где бы вы ни были – в Токио, Нью-Йорке, Москве или Париже – аэропорт всегда будет состоять из рядов пластиковых стульев, табло прилетов/отлетов, будочек с информацией и лент с чемоданами. Если вы были в одном аэропорту, вы были во всех – и разработчики знают, что такую универсальность можно использовать. Макс Пейн отстреливает полицейских в аэропорту Сан-Паулу, а мы видим Домодедово, Макаров убивает гражданских в миссии No Russian, а мы видим родное Шереметьево. Игрок – из какой бы страны он ни был – мгновенно понимает локацию и чувствует с ней родство, создается простая и эффективная эмоциональная связь. К тому же аэропорт – место драматичное с сюжетной точки зрения: герои тут захватывают самолеты (см. Kane & Lynch 2) и гонятся за злодеями, которые вот-вот покинут страну (см. Max Payne 3). С точки зрения геймплея интересного в аэропортах не особенно-то и много – разве что в Max Payne 3 очень удачно обыграли перестрелки на ленте с багажом.

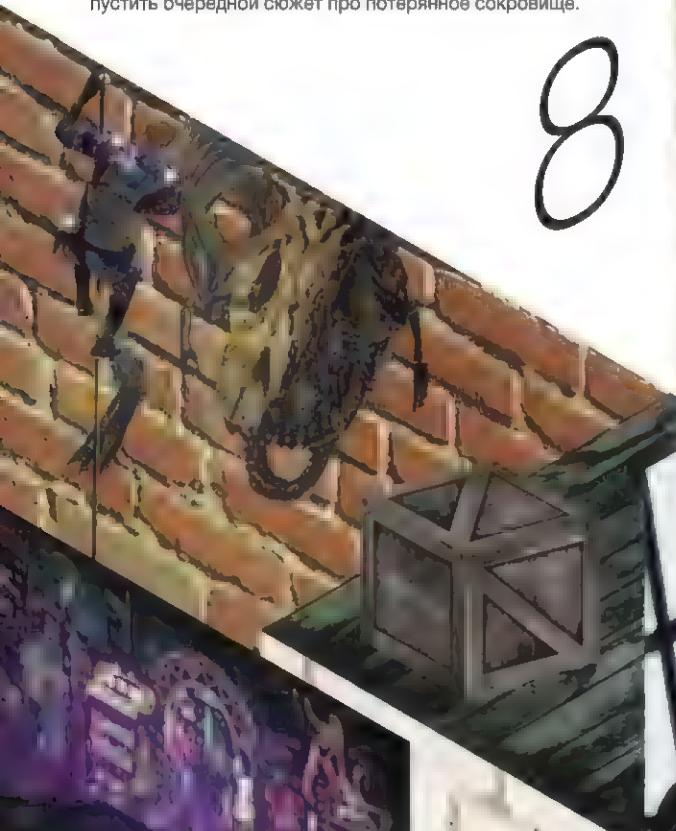
МУЗЕЙ

Музей – это проверенный способ влихнуть динозавра в абсолютно любую игру – хоть в Spec Ops: The Line, хоть в Stranglehold. Но не динозавром единым: уровень с музеем, среди прочего, может замечательно рассказать предысторию в фантастической игре – и в BioShock 2, например, музей знакомил игроков с идеологией Эндрю Райана. Неспроста сенсационная E3-презентация Watch Dogs началась в галерее современного искусства (хотя она и была больше похожа на ночной клуб, чем на музей); разработчики из Ubisoft знают, что такой выставкой можно высветить самые яркие стороны своего сай-фай мира. В более реалистичных экшнах музеи просто помогают внести разнообразие: тут ведь можно что угодно показать, хоть космическую станцию, хоть макет большого муравья (как почему-то сделали в Max Payne 3) – и реализма от этого никак не убавится. Особое место музеи занимают в сериале Uncharted: тут они помогают создать приключенческую атмосферу, настроить на волну Индианы и запустить очередной сюжет про потерянное сокровище.

8



▲ Трогательная встреча двух людей в одинаковом свитере разных расцветок. Это начало долгой дружбы.



◀ В Shadows of the Damned нет фактического ночного клуба, но вот эта локация – вполне себе соответствует духу.

► Одинаковые лица, одинаковая одежда. Таких не жалко и перестрелять.



НОЧНОЙ КЛУБ

Главный символ яркого неоновового будущего, ночной клуб просто обязан встретиться в любой сай-фай игре: мы стрелялись в клубах Syndicate, общались на танцполах Deus Ex: Human Revolution и Mass Effect, дрались на заброшенных дискотеках футуристического Bulletstorm. И все это было красиво, здорово и интересно, но никаких новых игровых механик клубы будущего нам не показали: они просто в очередной раз подчеркнули популярную идею о том, что люди будущего обязательно должны погрязнуть в разврате намного сильнее, чем погрязли в нем мы сейчас. Реалистичные игры тоже любят клубы – и не только за уникальную атмосферу. В клубе случилась одна из самых эффектных сцен Kane & Lynch: на танцполе тут началась бойня, враги смешались с обычными людьми, и игроку невольно приходилось подставлять под пули толпы невинных – и смотрелся такой хаос очень эффектно. Похожую сцену повторил Max Payne 3: только тут гражданских было намного меньше, а перестрелка прошла довольно спокойно.

ТО ЛОКАЦИЙ, КОТОРЫЕ СЛИШКОМ ЧАСТО ВСТРЕЧАЮТСЯ В СОВРЕМЕННЫХ ЭКШНАХ

САМОЛЕТ

Логика нам подсказывает, что стрелять в летящем самолете – занятие не самое умное. Но для того игры и сделаны, чтобы логику отрицать, – и множество шутеров нынче без всяких зазрений совести показывают перестрелки в небесах. Сразу скажем, что перестрелки такие хоть и опасны, но теоретически возможны: даже если в корпусе самолета проделали дырку, катастрофа еще не гарантирована. Так что забудем о здравом смысле и вспомним, как эти бои показывают в современных экшнах. А показывают их по-всякому. Самолеты сами по себе не очень-то интересно обставлены: драться между длинными рядами сидений довольно скучно (как наглядно показали уровни первой Modern Warfare и Bad Company 2). Поэтому чаще всего воздушные поединки в играх стараются сдобрить всевозможными аттракционами. Например, заставляют выпрыгнуть за борт и расстреливать врагов в свободном падении – так мы делали в WET, в Saints Row: The Third и даже в стареньком No One Lives Forever. Красивый трюк, но уж слишком часто его начинают повторять. Другой популярный аттракцион – авиакатастрофа. Все мы помним эпизоды с нулевой гравитацией в Modern Warfare 3, и все мы помним, как самолет после них не просто шмякнулся об землю, но еще и раскололся пополам. Пополам же он раскололся и в замечательной Uncharted 3 – где пришлось изрядно ползти по выпадающему из самолета грузу, чтобы не вывалиться за борт самому. Вот это я понимаю, развлечение на \$60. К эпизодам в небе обратились и более фантастические игры – например, в Bayonetta приходилось драться с боссом на крыле летящего самолета, а в Enslaved – карабкаться по корпусу футуристического воздушного судна.

▲ Авторам Battlefield 3 парковка далась, пожалуй, лучше всех.

СТОЯНКА

Пожалуй, самая загадочная локация в нашем списке. Сложно объяснить, почему унылые многоэтажные стоянки так часто встречаются в современных экшнах: мы ехали тут на танке в Modern Warfare 3, стрелялись с врагами в Battlefield 3, Crysis 2, Max Payne 3, Spec Ops: The Line и Kane & Lynch 2. И в каждой из этих игр стоянка была одной из самых ужасных локаций. Почему же нам постоянно ее подсовывают? Возможно потому, что сделать уровень на стоянке проще простого: само здание не отличается каким-то особым декором, а неиспользованных моделей машин в каждом шутере и так навалом. Набросали этих машин в пустой серый зал – вот и получилась локация-стоянка. Эти стоянки, впрочем, предлагают кое-какие уникальные ситуации в геймплее. Тут, например, везде висят огнетушители: и во многих играх огнетушители эти можно подстреливать, чтобы создавать дымовую завесу. В Kane & Lynch 2 их разрешали даже оторвать от стены и бросить во врагов. И в парковках есть, очевидно, машины: их можно подрывать и за ними можно прятаться. Battlefield 3 добавил на локацию третий уникальный элемент: тут от взрывов и стрельбы срабатывала противопожарная тревога, с потолка начинала литься вода и локация замечательным образом погружалась в хаос.

«Даже не верится, что такой нитивальный эпизод успел уже превратиться в клише».

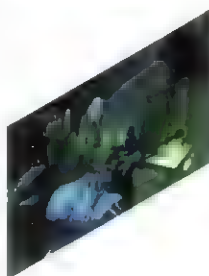
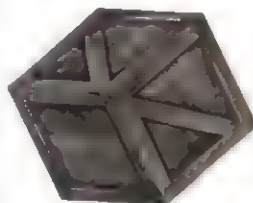


4

КАНАЛИЗАЦИЯ

Вряд ли кому-то всерьез хочется гулять по канализации – но игры почему-то регулярно нас туда отправляют. И с каждым разом мы лишь убеждаемся, что канализации никогда не меняются. В будущем из Deus Ex, в магическом средневековье из Skyrim, в постапокалипсисе Rage и в суровой реальности Uncharted канализация остается неизменной: неизменно скучной и уродливой. Так что в ней нашли разработчики? Красивых ответов нет: авторам попросту удобно загонять нас под землю. Канализация, с одной стороны, реалистичная, с другой – труднодоступная для простых людей, а потому слегка загадочная – и это уже аргумент в ее пользу. Но еще важнее то, что канализация – это бесконечный коридор, отрезанный от внешнего мира и линейный ровно настолько, насколько захочется разработчикам, – то есть с точки зрения геймдизайна это самая простая и удобная локация на свете. Это, по сути дела, единственный данжен, который остался в современном мире, и игры попросту не могут пройти мимо. Есть у канализаций только один минус: играть в них скучно до зевоты, а от коричневых стен и потоков нечистот уже вполне реально начинает подташнивать. Надеемся, что однажды разработчики перестанут лениться и как минимум последуют примеру авторов Mirror's Edge, которые сделали подземные тоннели яркими и оригинальными.

«Любопытно, что на большинстве корабельных уровней идет дождь. Потому что шторм и потому что не интересно, когда корабль сухой. Раз уж физику воды сделали, грех не использовать».



3

КОРАБЛЬ

Освоив новенькую и красивенькую физику воды, игры этого поколения дружно отправились устраивать боины на кораблях – а недавний Resident Evil для 3DS даже сделал корабль центральным местом действия. Локация по всем параметрам хороша: она и от внешнего мира изолирована, и без гражданских на ней легко можно обойтись, и практически под любой сюжет ее можно скорректировать. Это может быть хоть бандитский корабль, хоть военный, хоть с секретными лабораториями, хоть с ядерной боеголовкой: как ни верти, а звучит правдоподобно и элегантно. Вот и разработчикам очень понравилось – тем более что эффектных сценок на корабле можно сделать целую массу: с катастрофами и затоплениями. Особенно ответственно к морскому уровню подошел Uncharted 3: корабль в игре не просто случайно мотается из стороны в сторону, но покачивается на вполне конкретных волнах, которые динамически создаются игрой. И в итоговой сцене затопления вся эта волновая механика Uncharted 3 совершенно наглядно показывается игроку. Впрочем, эффектные сцены кораблекрушения мы видели в играх и раньше: в Modern Warfare, например, и в Sons of Liberty. Изобретательно подошла к такому эпизоду Army of Two: во время катастрофы герои тут оказываются на палубе – и они должны бежать к шлюпке, пока весь корабль накрывается и бросает в их сторону ящики, бочки и все еще агрессивно настроенных врагов. Сцена проникновения на корабль сама по себе тоже может оказаться интересной. В Modern Warfare 3 мы под водой проплываем на подложке, в MGS2 на корабль прыгают с моста (хоть и в ролике), а в MGS4 на него вообще пуляют героем из катапульты (опять же, в ролике).



ДЖУНГЛИ

Джунглей в этом поколении было слишком много, с этим никто не поспорит. Они были в Just Cause 2 и Black Ops, в Lost Planet 2 и Bad Company 2, в Enslaved и Crysis, в Dead Island и Uncharted, и будут еще в Far Cry 3. И самое ужасное, что в большинстве игр джунгли выступают просто красивой и бессмысленной декорацией, которая не добавляет ничего уникального в геймплей. Кажется, разработчики настолько пришли в восторг от реализма Crysis, что просто не смогли совладать с собой и начали бездумно перерисовывать в свои игры такую же красивую картинку. И при этом с точки зрения геймплея все эти локации проигрывали уровням из Snake Eater восьмилетней давности. Кодзима там уловил ту эссенцию джунглей, которую упускают все нынешние разработчики, он использовал все сильные стороны локации. В правильных джунглях должны быть хищники, которые пугают героя, и должны быть дикие животные, которые героя привлекают. Если игрок просто ходит между деревьев, локация не используется в полную силу: в MGS3 можно было забираться на ветки и прятаться в высокой траве, можно было скрываться от врагов под мутной болотной водой и даже зачем-то сбрасывать на них пчелиные ульи. Всего этого за пределами джунглей сделать не получится – и все это уникальный для локации геймплей. И уж если у нас в индустрии началось повальное увлечение джунглями, то хотелось бы, чтобы к таким картам подходили чуть более серьезно.

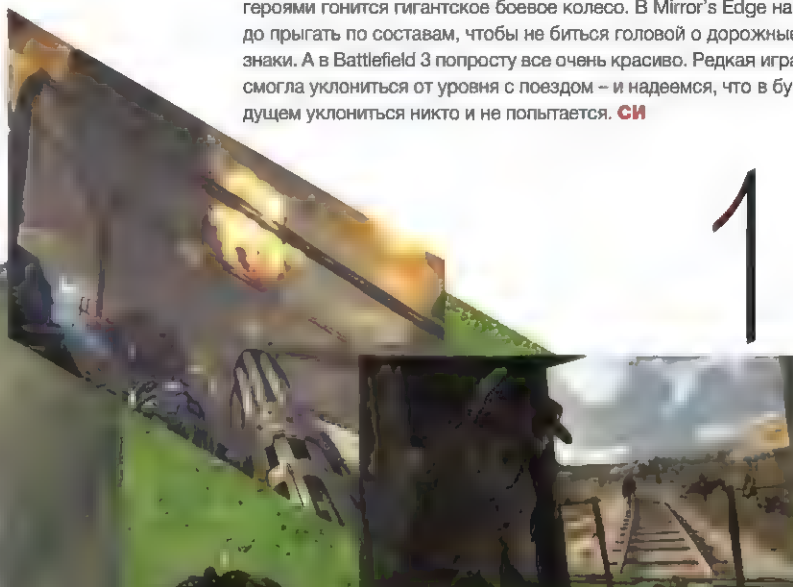
2 Джунгли Crysis красивые, конечно, да только в геймплее особой роли локация не играет. С таким же успехом можно было драться в березовой роще.

ЭТО ЛОКАЦИИ, КОТОРЫЕ СЛИШКОМ ЧАСТО ВСТРЕЧАЮТСЯ В СОВРЕМЕННЫХ ЭКШНАХ



ПОЕЗД

Уровень с поездом – это уже даже не клише и не традиция, это требование жанра. Без уровня с поездом экшн не будет полон, он будет выглядеть совершенно нелепо. Такой уровень мы видели в сериалах Dead Space, Binary Domain, Killzone, Bulletstorm, Uncharted, Crysis, Mirror's Edge, Lost Planet, Vanquish, Battlefield – в общем, во всех играх, где так или иначе присутствует стрельба. Привлекательность локации даже объяснять не надо: железная машина несется на огромной скорости и тащит на себе сотни врагов – как можно не соблазниться? Опять же, три закона уравнилостроения соблюдаются: локация линейная, изолированная и не отягощенная гражданскими лицами. Можно работать. За работу принимались все студии разом, и породили они целую кучу клише. Традиционно на уровне с поездом приходится драться как внутри вагона, так и на его крыше. Традиционно враги не только ждут на вашем поезде, но еще подъезжают со стороны на машинах и забираются на составы, которые движутся по соседнему пути. Традиционно рельсы немного поворачивают в сторону, чтобы невозможно было заглянуть вперед и посмотреть назад. Традиционно в конце дороги надо спрыгивать, потому что поезд если не взрывается и улетает с обрыва, то как минимум сходит с рельс. И традициям этим верны, но в каждом экшне находятся и свои маленькие отклонения. В Red Dead Redemption поезда так и дышат старомодным очарованием, и карабкаться по ним интересно из одного только любопытства. В Binary Domain вокруг путей собирались летающие дроны врага. В Uncharted 2 по составу приходится лазать со всех сторон. В Bulletstorm за героями гонится гигантское боевое колесо. В Mirror's Edge надо прыгать по составам, чтобы не биться головой о дорожные знаки. А в Battlefield 3 попросту все очень красиво. Редкая игра смогла уклониться от уровня с поездом – и надеемся, что в будущем уклониться никто и не попытается. **СИ**



Обратите внимание: рельсы тут всегда наклонно поворачивают. Как только это замечает, начинается очень сильно действовать на героя.



КНИГИ

КНИЖНАЯ ИНДУСТРИЯ ВСЕГДА БЫЛА УБИТОЧНОЙ, НО СЕГОДНЯ ОНА СТАЛА ЕЩЕ И ПОРОЧНОЙ И БЕСПОМОЩНОЙ. ЗАСКОЧИТЕ В «БИБЛИО-ГЛОБУС» К ПОЛКАМ «ЗДОРОВЬЕ» ИЛИ «НАУЧНАЯ ФАНТАСТИКА» – ЭТО ЖЕ НАСТОЯЩИЙ КОШМАР ЛЮБОГО ЗДРАВОВОМЫСЛЯЩЕГО ЧЕЛОВЕКА, ТАКОЕ НЕ ДОЛЖНО ДОПУСКАТЬСЯ К ПЕЧАТИ.

ПРО

Сегодня в России появляются и переводы книг по мотивам видеоигр. Причем речь идет не только о непонятных размышлениях в стиле Postal, но весьма странных текстах про Crysis и Homefront. Никому не пожелаю потратить на это деньги (но «решать, конечно же, вам»).

Существует, правда, и еще одно направление – книги, в которых рассказывается о видеоиграх как явлении поп-культуры, часто довольно интересно, увлекательно и познавательно; реже – полная чушь, недостойная внимания. Я предлагаю вашему вниманию лишь несколько названий, на примере которых удобно показать, что действительно

достойно прочтения, а что – кошмар и ужас. Все книги можно купить на amazon.com, некоторые – в электронном виде. Ни одна из них не была переведена на русский язык. И слава Богу.

Однако в представленных здесь книгах все же есть очень интересные вещи, которые предлагают неожиданно серьезный взгляд на интерактивные развлечения – академический взгляд, если уж на то пошло. Именно с ними следует ознакомиться в первую очередь. Вряд ли они изменят ваше представление о видеоиграх, но совершенно точно научат мыслить шире, копать глубже, не опираясь на шкалу ценностей «два за графику и три за сюжет». Книги, как известно, воспитывают дух, и нет лучшего учения, чем чтение.

КНОПКИ



SUPER MARIO: HOW NINTENDO CONQUERED AMERICA

Автор: Jeff Ryan

ISBN: 978-1591844051

Читательское мнение: Пьер Байяр. Искусство рассуждать о книгах, которых вы не читали

Красивое издание: синяя суперобложка, рыжий твердый переплет, хорошая бумага – и не более чем просто забавные размышления человека на тему того, что он никогда не видел. В самом начале Джефф Райан пишет о том, что играл в видеоигры только в далеком детстве, которое в довершение всего еще и плохо помнит. Писать о видеоиграх он стал, когда ему предложили делать это на работе; поскольку издание было непрофильное, он ограничивался чтением чужих отзывов, новостей, рецензий и всего в таком духе, на основе чего составлял собственное представление и позднее публиковал.

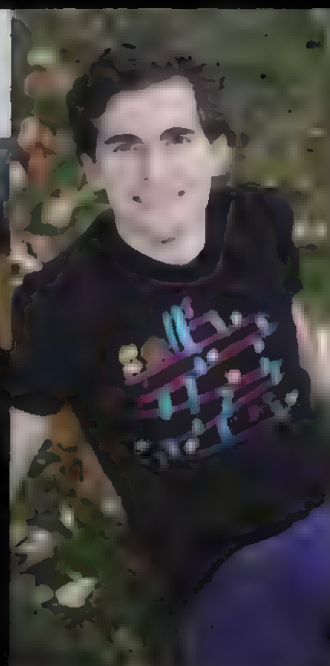
О чем книга, понятно уже из названия – это одна из самых богатых и интересных тем для обсуждения, и несомненно имеет значение для игровой индустрии хотя бы благо-

даря (скудным) энциклопедическим сведениям о Nintendo (преподнесенным весьма однобоко – многие сомнительные шаги компании тут просто не рассматриваются). Триста страниц не содержат исчерпывающей информации о процессе разработки видеоигр, в них нет безумно интересных интервью и личных переживаний и соображений автора. Это выжимка всего, что и так можно прочитать в «Википедии» (если доступ к ней в нашей стране не заблокируют в ближайшее время). Никто из читателей «Страны Игр» ни за что не поверит автору: в тексте нет ощущения того, что человек вообще представляет, о чем рассказывает – а так как ничего сверх выведенного в название сообщения тоже нет, то тратить пятнадцать долларов на красивый хардковёр я бы не советовал никому.



Стал бы это
читать Бэтмен?

НЕТ





FINAL FANTASY AND PHILOSOPHY: THE ULTIMATE WALKTHROUGH

Автор: Jason P. Blahuta, Michel S. Beaulieu, William Irwin

ISBN: 978-0470415368

Читайте также: Ричард Хэнли. Южный парк и философия

Совсем недавно в России перевели на русский язык и издали книгу из этой же серии, только про South Park. Если коротко, то это тот тип развлекательной литературы, в которой интересно провести пару часов в дороге, — тут все в меру познавательно, смешно, пародийно и одновременно настолько очевидно бестолково, что немедленно (не рассказывая об этом друзьям, а то вдруг засмеют) хочется собрать все такие книжки и перечитывать их в дни сомнений и тягостных раздумий о судьбах несуществующих героев. Если интересно, в этой же серии вышла книжка про сериал True Blood — и будь я проклят, если ее авторы не нашли рациональное и в какой-то степени даже уважительное объяснение поведению Соки Стэкхауса, а также провели полный анализ психики Тары.

Не хочется раскрывать подробности смиренного маразма авторов.

этой книги и одновременно страшно хочется задеть всех поклонников сериала, поэтому обойтись без конкретных примеров не удастся. В книге толкуются события всего нескольких выпусков Final Fantasy и подразумевается, что читатель достаточно хорошо знаком с материалом, чтобы отличить точные цитаты от подогнанной под нужды идеи интерпретации. Так, например, муглы по версии авторов — это угнетенный рабочий класс, пролетарии всего мира, которые, ну, дальше сами знаете. Являясь «разносчиками идеи марксизма» они совершенно точно движутся к одной цели — мировой революции! И все в таком духе. Еще там пишут про волю к власти, свержение кумиров и Богов и прочее. Можно читать, если вы пропустили университетский курс античной философии, но нельзя, если не знаете, кто такой Хайдеггер.



JACKED: THE OUTLAW STORY OF GRAND THEFT AUTO

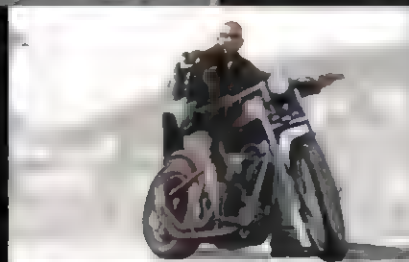
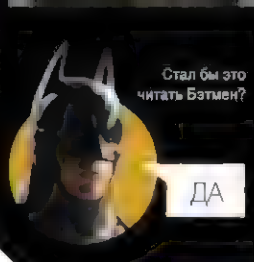
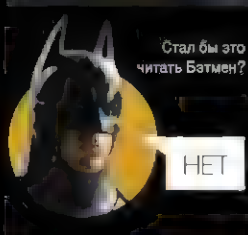
Автор: David Cushner

ISBN: 978-0470936375

Читайте также: Чак Паланк. Кто все расскажет

Автор этой книги работал редактором журнала Rolling Stone и имеет множество публикаций не только о современной культуре, но также и о политическом месседже. Помимо этого, он преподавал журналистику в университете в Нью-Йорке. В общем, это имя, которому можно доверять, — в отличие от других представленных здесь писателей, этот человек совершенно точно знает что такое публицистика, и ясно представляет ожидания читателей. Помимо всего прочего, он еще и увлеченный ценитель видеоигр — в частности, геймерам он будет знаком по книге Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture, изданной в 2004 году. Однако я рекомендую начать знакомство с его работами с другой книги — Jacked: The Outlaw Story of Grand Theft Auto, в которой рассказывается, что такое GTA, откуда это пришло и как изменило мир (в том числе криминальный).

Дэвид начинает рассказ еще с того времени, когда компании Rockstar Games не существовало. Он вообще трепетно относится к достоверности, изучению источников информации, цельности повествования, но самое главное — к тому, какую оценку давать событиям и стоит ли это делать вообще. Здесь не так много рассказано именно о процессе создания нашумевшей игры, зато то, какой общественный резонанс вызывает каждый новый выпуск, разобрано превосходно. Скандалы, интриги, ситуации, когда Rockstar Games сознательно играли с огнем, и когда находились на грани катастрофы — в частности, когда за дело взялся Джек Томпсон. Примечательно, что здесь нет одностороннего взгляда на события прошлого; читатель должен сам решить, что обо всем этом думать, и все для принятия этого решения ему предоставляют на блюде. Финансовая сторона вопроса тоже затронута. И без Hot Coffee не обошлось.





SILENT HILL: THE TERROR ENGINE

Автор: Bernard Perron

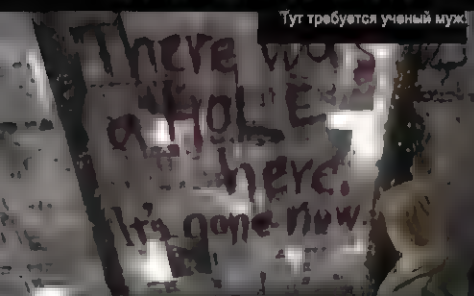
ISBN: 978-0472051625

Читайте также: Н.Н. Страхов. Мир как целое.

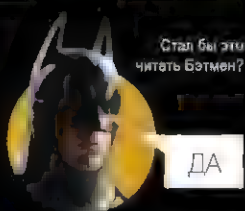
Есть такая шутка: если ты написал очередной анализ сюжета Silent Hill, значит ты «двачер» и тебя никто не любит. Хоррор-сериал от Konami, где-то с четвертой части пущенный под откос и сегодня безнадежно погрязший в болоте, всегда был интересной темой для обсуждения. Во многом потому, что сами авторы комментировать свои высказывания отказались, а там, где недоговаривают, очень удобно домысливать самостоятельно. Поэтому всевозможных «анализов» (откуда появился Пирамидхед, что на самом деле скрывает культ и все в таком духе) в Интернете можно прочитать достаточно, и один другого увлекательнее – фанатское творчество местами настолько фанатское, что аж отбывает.

Однако исследовательская работа Бернарда Перрона – я использую именно эти слова не из уважения к нему, но исключительно потому, что книга является «уни-

верситетским изданием» и может классифицироваться как научно-исследовательский труд – предлагает взглянуть на давно всем надоевшие проблемы под другим углом. Это «академическая литература» в лучшем ее проявлении, которую невозможно переварить на большую голову; если вам проще доказать воображаемому противнику в Интернете, то этим и занимайтесь. Помимо того, что Бернард предлагает достаточно интересное описание событий видеоигр, персонажей, их страхов, причин их поступков и прочего, он затрагивает самую важную тему: почему эта игра оказала такое влияние на хоррор как таковой. Называя Silent Hill идеальной игрой в лучшем жанре (утверждение спорное), он пытается объяснить, как и за счет чего игрок постепенно принимает картину мира персонажей Silent Hill, переносит на себя условности и видит больше, чем показывают другие представители жанра.

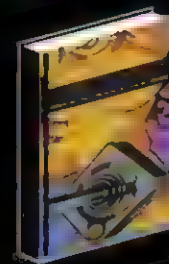


Тут требуется ученый муж.



Стал бы это читать Бэтмен?

ДА



PORN & PONG: HOW GRAND THEFT AUTO, TOMB RAIDER AND OTHER SEXY GAMES CHANGED OUR CULTURE

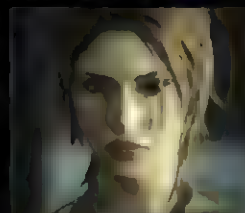
Автор: Damon Brown

ISBN: 978-1932595369

Читайте также: Playboy

Дэймон Браун писал для Playboy и The New York Post, что говорит вот о чем: а) он совершенно ясно представляет женщин и знает, что значит первое слово в названии его книги, б) он умеет писать. И хотя наверх также вынесены два названия – GTA и Tomb Raider – Дэймон изучил вопрос до и после этих, кхм, вех. Он рассказывает о самой первой порнографической игре (в ней надо было, эээ, насилловать женщин коренного населения Америки; название не скажем, чтобы сохранить вам карму), о том, какие обсуждения она вызвала, как именно сексуальные темы эксплуатируются в современных видеоиграх, можно ли продать что-либо в современной поп-культуре, что будет основано

только на сексе, и можно ли вообще обойтись без больших женских грудей, фигуристых тел и пошлостей. Если вам лень читать, то вот ответ: нет, нельзя. Бен Хорни одобряет! И, ладно, игра называлась Custer's Revenge. Кстати, в книжке есть картинки крайне занимательного содержания, поэтому Amazon может отказаться отправлять ее в Россию, где порнография запрещена (как вызывающее низменную похоть явление). **СИ**



Вот такие статьи писал автор раньше.



Стал бы это читать Бэтмен?

ОЙ





ПРОБЛЕМА АДАПТАЦИИ

НЕДАВНО В ИНТЕРВЬЮ КОТАКУ ПРЕЗИДЕНТ NINTENDO USA РЕДЖИ ФИЗ-ЗМЕ ПОЖАЛОВАЛСЯ, ЧТО НЕ ПОНИМАЕТ СОВРЕМЕННЫХ ГЕЙМЕРОВ, КОТОРЫЕ, НЕЗАВИСИМО ОТ ТОГО, ЧТО ТЫ ДЕЛАЕШЬ, ВСЕ РАВНО БУДУТ «ПРОСИТЬ ЕЩЕ». ЛЮБИТЕЛИ ВИДЕОИГР, В СВОЮ ОЧЕРЕДЬ, НЕ УСТАЮТ ЖАЛОВАТЬСЯ НА РАЗРАБОТЧИКОВ И ЖАДНЫХ ИЗДАТЕЛЕЙ, И NINTENDO В ТОМ ЧИСЛЕ. И ХОТЯ ЗАЧАСТУЮ ПРЕТЕНЗИИ ЗВУЧАТ ВПОЛНЕ РАЗУМНО, ДОВОДЫ ОСОБЕННО ОБОЗЛЕННЫХ ЛЮДЕЙ И ТЕ ВЫВОДЫ, КОТОРЫЕ ОНИ ДЕЛАЮТ, НЕ ИМЕЮТ НИЧЕГО ОБЩЕГО С РЕАЛЬНЫМ ПОЛОЖЕНИЕМ ВЕЩЕЙ. В ЭТОМ МАТЕРИАЛЕ Я ПОСТАРАЮСЬ ПОДРОБНО РАЗОБРАТЬ ЛИШЬ ОДНУ ПРОБЛЕМУ, КОТОРАЯ ЗАТРАГИВАЕТ ИНТЕРЕСЫ И РАЗРАБОТЧИКОВ, И САМИХ ГЕЙМЕРОВ – ТАК НАЗЫВАЕМУЮ ПРОБЛЕМУ АДАПТАЦИИ, ТО ЕСТЬ МЫ РАССМОТРИМ ПУТИ, БЛАГОДАРЯ КОТОРЫМ КРУПНЫЕ КОМПАНИИ ПЫТАЮТСЯ ПРИВЛЕЧЬ АУДИТОРИЮ, А ТАКЖЕ КАКИЕ ОШИБКИ СОВЕРШАЮТ, КАК ЭТО СПОСОБНО ИЗМЕНИТЬ ЦЕЛЫЕ ЖАНРЫ И КАКАЯ РАСПЛАТА ЖДЕТ ТЕХ, КТО НЕ ЗАХОЧЕТ ПОДСТРАИВАТЬСЯ ПОД ИЗМЕНЧИВЫЕ УСЛОВИЯ РЫНКА.

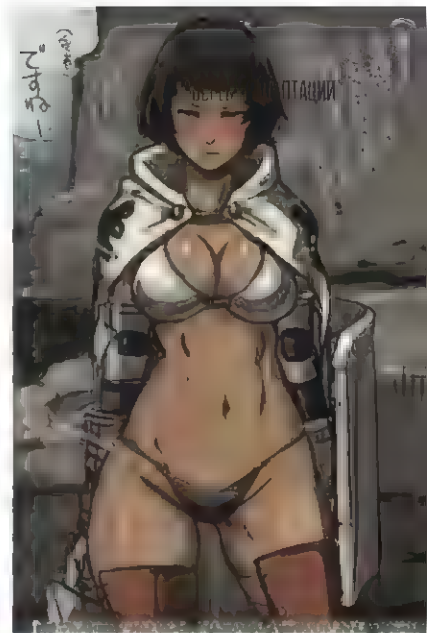
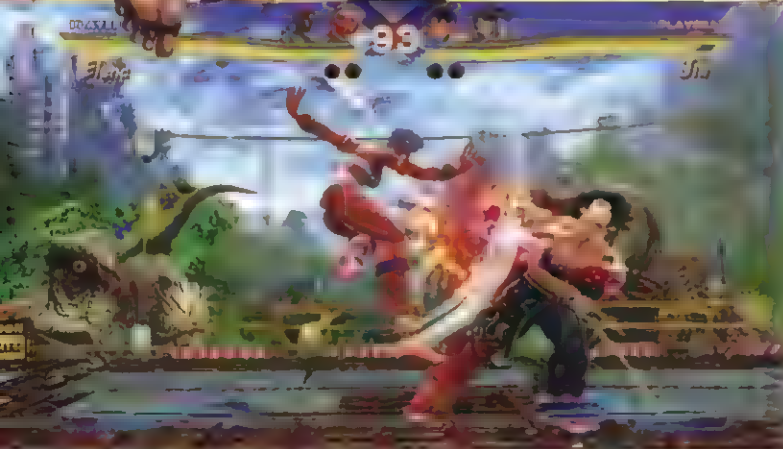
С

транно это говорить, но я – как и читатели, наверное, тоже, иначе зачем бы мы здесь собрались – не привык стесняться увлечения видеоиграми. Так получилось: редкое кино или музыка увлекают сильнее, чем хорошая интерактивная история. Поэтому, несмотря на оскорбительные (местами) выпады коллег, я начал прохождение Final Fantasy XIII-2 в четвертый раз. Летом все равно ничего нового не выходит, а раз уж приходится работать в городе, то вечерами можно позволить себе уделить час-другой понравившейся видеоигре.

Запустил версию для Xbox 360, первым делом зашел в меню с DLC – и оказался приятно удивлен. Что там было: дополнительные эпизоды, боссы, костюмы, оружие. Ценники почти приемлемые, и сама подборка получилась довольно интересной. Поэтому я тут же нарядил Сэру в костюм белого мага, купил ей новый лук, скачал всех новых боссов и отправился заново сражаться со временем, хаосом и позывами рассмеяться (или разрыдаться) при виде удивленной гримасы женушки Сноу. Так совпало, что в тот же день вышло дополнение и для Street Fighter x Tekken, включающее в себя 12 новых бойцов. Само дополнение стоит 1600MP, дополнительные костюмы (комплект) обойдутся в 480MP – итого почти тысяча рублей за то, что я так и не осилил, бросив попытки разобраться на следующий же день.

Запустил версию для Xbox 360, первым делом зашел в меню с DLC – и оказался приятно удивлен. Что там было: дополнительные эпизоды, боссы, костюмы, оружие. Ценники почти приемлемые, и сама подборка получилась довольно интересной. Поэтому я тут же нарядил Сэру в костюм белого мага, купил ей новый лук, скачал всех новых боссов и отправился заново сражаться со временем, хаосом и позывами рассмеяться (или разрыдаться) при виде удивленной гримасы женушки Сноу. Так совпало, что в тот же день вышло дополнение и для Street Fighter x Tekken, включающее в себя 12 новых бойцов. Само дополнение стоит 1600MP, дополнительные костюмы (комплект) обойдутся в 480MP – итого почти тысяча рублей за то, что я так и не осилил, бросив попытки разобраться на следующий же день.

Так вот, к чему все это. JRPG как жанр предельно консервативен – это можно узнать, хотя бы изучив реакцию на Final Fantasy XIII-2, в обсуждении которой нет-нет, да проскакивает мысль «это не то, во что я играл десять лет назад, следовательно, это говно». При этом если почитать свежие отзывы этих людей о «классике», то окажется, что и она вся



неправильная, посредственная и невкусная. Тем не менее, именно как жанр JRPG довольно болезненно переживает все новое, и DLC в том числе. Пожалуй, самый хороший пример настоящего, хрестоматийного представителя жанра, который предпочел игнорировать все новое, – это Star Ocean: The Last Hope. И ничего при этом не потерял. А вот Final Fantasy XIII-2, получив дозу скачиваемых дополнений, стала только лучше. Хотя следует признать, что выносить финал за скобки было глупым решением, и праведный гнев вечно всем недовольных людей тут оправдан хотя бы на уровне «я прошел игру, я хочу концовку». С другой стороны, вспомните Tales of Vesperia, где за деньги предлагали всякие гели и прочие безделушки. А сколько дополнительных костюмов для актуальных Tales of было выпущено! Все они, суммарно, будут стоить дороже консоли, игр и, наверное, телевизора. Хотя это не единственный пример – многие, скажем, TRPG для PS3 тоже научились продавать воздух или что-нибудь вырезанное из финальной версии, и ничего страшного в этом нет. Напротив, хорошо, что научились. Без них новую Neptunia мир бы никогда не увидел.

Вот в этом заключается смысл существования DLC как явления или механизма, необходимого издателю не для извлечения дополнительной прибыли и сжеживания последнего золотого счастья из кошелька доверчивых покупателей, но для того, чтобы хоть как-то выйти из минуса. В этом смысле пример с Neptunia очень показателен; нельзя сказать, что производство обходится в какие-



то колоссальные суммы, но вот локализация совершенно точно не копейки стоит.

Теперь вернемся к Street Fighter x Tekken – спорному файтингу с персонажами двух совершенно разных вселенных, который в силу непредвиденных обстоятельств а) провалился в продажах, б) потерял Есинори Оно, в) был уничтожен странно и трудно объяснимой маркетинговой политикой Capcom. Если после запуска Final Fantasy XIII-2 вы представляете, что можете купить в здешнем магазине воздуха, то, решив «пошопиться» в Street Fighter x Tekken, человек, скорее всего, придет к решению никогда больше DLC не покупать и играть во что-нибудь попроще. Речь идет, главным образом, о чудовищной системе камней, которую сначала хотели сделать опциональной, потом передумали. Эти камни с улучшениями (скажем, автоблок или плюс к силе атаки) были бы как сбалансированы еще в первом релизе, однако вместо того, чтобы дорабатывать имеющееся, Capcom наштамповали еще несколько наборов. Разобраться в них невозможно. Узнать, что именно покупашь, тоже – лишь оплатив покупку и скачав «камни», осознаешь, что ну его на фиг. Еще есть дополнительные цвета – наборы, слава богу, бесплатные, но и удовольствия в раскрашивании Сакуры в черный цвет немного.

Еще существуют дополнительные костюмы, к которым у Capcom отношение весьма своеобразное. Есть хороший пример – ремейк Street Fighter III, в котором продавали записи известных боёв. Никто особенно не возмущался, но исключительно потому, что про игру массовая аудитория быстро забыла, а «фанатам» это не нужно в принципе. Но зачем все это нужно издателю? А вот зачем: чтобы поддерживать работу мультиплеера. В отличие от шутеров от первого лица, где новым тар-ками можно снова и снова подогревать интерес, файтинги вынуждены обходиться тем, что имеют. Вводить новых персонажей всегда сложно – вот добавили двенадцать бойцов, а какой-нибудь автор игрового сайта



«Камнем ножницы разбил» обиделся, потому что месяц назад купил книжку-гайд, и новичков нет. Но если один скажет «нет», несколько тысяч ответят «да» – и будут играть в этот Street Fighter x Tekken до выхода новой Xbox, совершенно не стесняясь такой теплой любви к одной игре. Им нужен мультиплеер, иначе они «перебегут». Им нужен хороший мультиплеер. Брать с них деньги за подписку в этом случае – кощунство (хотя не удивлюсь, если дойдет и до этого). Вряд ли хардкорные игроки – те, кто участвуют в крупных международных чемпионатах – купят костюм панды для Чунь Ли, потому что они смотрят дальше приятных визуальных образов. Но вот люди вроде меня купят вообще все костюмы, поиграют несколько месяцев, купят другую игру и про панду забудут. И все будет прекрасно, потому что работа серверов, условно, оплачена, мультиплеер работает, Саркот борется с убытками успешно.

Все это написано не для того, чтобы понять на жадные японские душонки – черт с ними, с этими камнями, ей-богу. Вопрос в том, как один консервативный жанр может приспособиться под современные условия, нужды, использовать актуальные решения, и как другой, вроде бы, делает все то же самое, а получается, что никто ему не рад – и непонятно, что со всем этим делать.

Возвращаясь к теме дополнительных персонажей в Street Fighter x Tekken, нельзя не упомянуть любопытную статью Cinema Blend о том, как двенадцать иконок вообще оказались «заблокированы». По всему выходит, что они были готовы уже к финальному релизу. Незадолго до того, как отправить диск на заводы, Саркот еще раз провел переговоры с Sony и Microsoft насчет эксклюзивных бойцов для каждой платформы. И снова Microsoft заинтересованности не выказали, однако Sony, после долгих уговоров, повторно поддались. Это объясняет тот факт, что к поступлению игры в продажу никто точно не мог сказать, будут ли эти «эксклюзивные» персонажи в версии для Xbox 360 или нет. Но для чего надо было закрывать доступ к 12 остальным бойцам? Речь ведь идет не о том, что разработчикам требовалось дополнительное время на проверку и отладку баланса; двенадцать полностью готовых персонажей с текстурами, роликами и завершенным мувлистом уже были записаны на диск, но либо в последний момент, либо просто по невнимательности и недосмотру ответственных людей оказались хлипкой преградой огорожены от основного ростера. Сломать защиту было просто – хакеры узнали о «тайне» Саркот еще до начала продаж легальных копий, т.е. скачав образ с торрентов. Так почему же? Cinema Blend предлагает такое объяснение: в последний момент 12 персонажей были «убраны» из общего списка, чтобы позднее подстегнуть продажи версии для PlayStation Vita – анонс «добавки» был форсирован яростной реакцией игроков на обман.

Возможно, не все из изложенного выше правда – Cinema Blend, как Сергей Галенкин, не подтверждают информацию, не раскрывают источников и вообще такое ощущение, что во многом опираются на собственную фантазию. С другой стороны, некоторые моменты их объяснения выглядят вполне



толково. Файтинги продавать действительно очень сложно. И особенно второй кроссовер, с половиной уже осточертевших персонажей; Сарсом настолько увлеклись файтинг-направлением, что сами подставились под удар. И, видимо, сделки с эксклюзивными персонажами должны были отбить часть расписанных в самом начале затрат.

Однако все получилось иначе: все возлагали большие надежды на Street Fighter x Tekken, но вместо этого в годовом отчете отмечена только Dragon's Dogma: игра перешагнула рубеж в миллион проданных копий, Сарсом готовит патч с Easy-режимом, все это превратится в сериал. Для нового IP это хороший результат, но и он тоже – часть большого процесса адаптации к динамично изменяющимся условиям западного рынка, незаметно ставшим единственной важной в индустрии площадкой; остальные, дескать, подтянутся.

Что такое Dragon's Dogma? По факту, не более чем сочетание давно доведенных в Сарсом до совершенства идей, причем подчас довольно популярных и в США тоже – но недостаточно смелых и новаторских, чтобы подстегнуть продажи. В самой тематике (и названии) улавливается хорошо знакомая компании идея «драконов», но поскольку речь идет все же о комбинированной RPG, то вспоминается поначалу не Monster Hunter (безусловный ориентир и кладовая полезных идей), а Breath of Fire. Примечательно еще и то, что в данном случае Сарсом «адаптировались» в обратном направлении; в Monster Hunter мультиплеер всегда играл важнейшую роль, но научить этому западных варваров компании так и не удалось, поэтому на фоне колоссальных продаж в Японии (на PSP это чуть ли не самая успешная игра), в США и Европе на протяжении нескольких лет наблюдалась лишь вялая симпатия геймеров и пылкая, но не находящая применения любовь журналистов. Мы ставили Monster Hunter

сказочные оценки, но кто из вас действительно купил и распробовал игру? В том-то и дело. И знаете, почему? Потому что для одного игрока это слишком сложная и непонятная игра. А что мы видим в Dragon's Dogma: мультиплеер, но его роль нивелирована, и его можно не замечать вовсе – пешки появляются и так и так, и в международном людском трафике участие можно не принимать. Таким образом, Сарсом не просто нашли компромисс – это не та компания, которая умеет «и вишню съесть, и косточкой не подавиться» – они создали мир-изоляция для игрока, такое «шоу Трумена», в котором не чувствуешь себя одиноким (компьютерные напарники-то куда не делись), и в котором все получается, надо только подумать, прокачаться и ни в коем случае не отчаиваться. И сработало. Систему перехитрили, и цифры показывают: адаптация прошла успешно. Журналисты гово-

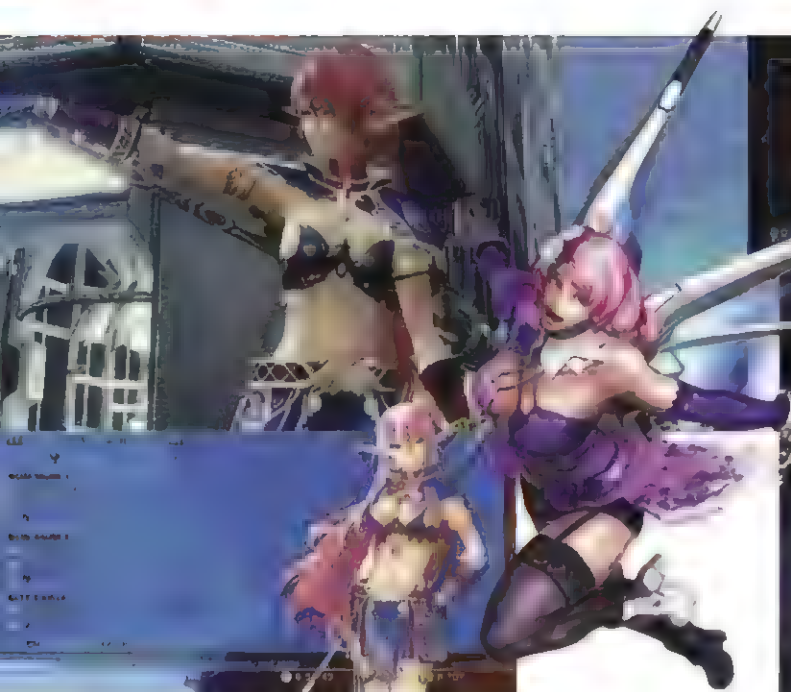


рят: «как Skyrim, только по-другому и новее». Значит, и здесь удалось показать себя не диким чужаком, а «в доску своим парнем».

Однако все время переводя разговор на продукцию Сарсом, можно не увидеть картину в целом. Геймеры, например, считают, что если издатель крупный – как Square Enix, например – то вопрос «адаптации» (принимающий разные формы) обычно не стоит, в то время как имея дело со сравнительно небольшими компаниями, такими как Atlus, именно несокрушимая «оригинальность» и «уникальность» делают невозможным равнение на западную аудиторию, а потому либо должно окучивать какую-то совсем небольшую кучку людей (непонятно зачем), либо не появляться на полках GameStop вовсе.

И снова приходится использовать пример Star Ocean: the Last Hope. Это известный на Западе сериал, один из тех, которых помнит современное поколение геймеров, или про которых многие слышали. Таким образом, он принимал непосредственное участие в формировании имиджа жанра среди людей, далеких от всего японского и связанных с этим увлечений. Если выставить все в этом свете, то непонятно, под какие такие условия должен был адаптироваться последний выпуск – и должен ли был вообще, раз ему все, вроде бы, рады. И есть всего одна деталь, которая свидетельствует о попытках пригладить эффект от наскоков японской RPG про храбрых мальчиков и полуголых девочек с большими сиськами: замена портретов персонажей. Несмотря на очевидную, непробиваемую стилистику «почти аниме», Square Enix использовали рендеры персонажей вместо рисованных портретов, и назвали их sci-fi оформлением. Правда, только в версии для Xbox 360. International-издание для PS3 содержит и то, и другое оформление. Тщетность была признана.

С Atlus ситуация не столь однозначная по той простой причине, что в США компания действует как издатель, выпускающий вообще все, что не предназначено для массового покупателя – а если вдруг что-нибудь внезапно выбивается за рамки, то это в одночасье ускользает из рук. Мы привыкли называть SMT, Persona и другие сериалы «родными» Atlus, однако большую часть того, что предлагала компания в прошлом, англоговорящая аудитория никогда не видела. Но, возможно, увидит; если в то время, как PSP только набирала популярность никто не решился издавать Devil Summoner хотя бы в США, то сегодня отработаны механизмы, позволяющие избежать многих проволочек и тем самым добиться

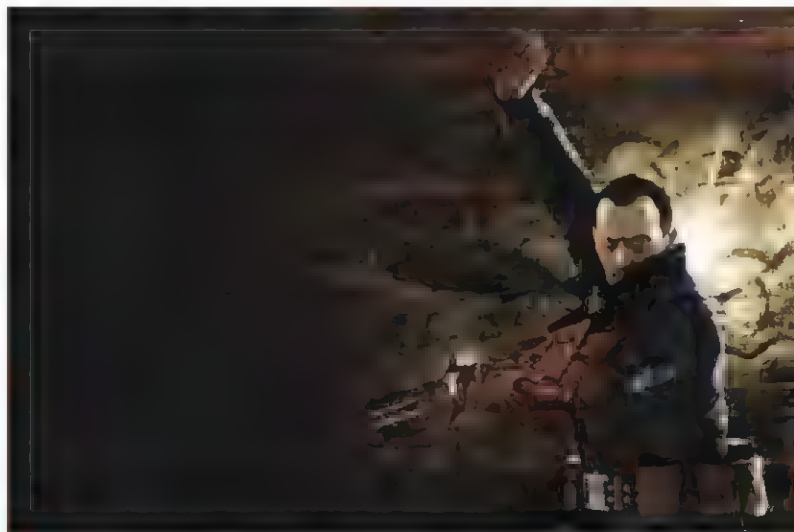


желаемого – выпустить все, что угодно, было бы желание. Однако Soul Hackers задумали как римейк с некрасивыми перерисованными заставками, и выходит игра для 3DS. Ее адаптировать невозможно: это сложная, хардкорная JRPG или скорее даже *dungeon crawler*, но в ней слишком много японского. Раньше продавать это не стеснялись, но поскольку классификация «анимешная продукция», во-первых, слегка грешит против истины, во-вторых, сегодня привлечет не так много людей, зато отпугнет всех остальных, возникают серьезные сомнения насчет того, увидим ли мы американскую локализацию (до которой никому из читателей дела нет, наверное – нужен европейский релиз), и если увидим, то можно ли рассчитывать на какие-то выдающиеся результаты, или это будет шальной камень, случайно залетевший в огород каркающих образин.

Поскольку Soul Hackers – это всего лишь римейк, то ждать каких-то радикальных изменений (помимо внешних) никто не будет. Следовательно, ее могут выпустить в штатах только вместе с чем-то более значимым, что вновь поднимет интерес к феномену Atlus, компании, образ которой из-за упомянутой издательской деятельности в США получается какой-то размытый – не хватает игр про школьников, чтобы напомнить о былых заслугах. Мы видели Catherine, заслуженно обласканную прессой; но мы также видели и долгий путь игры в Европу, и неплохие (сравнительно) продажи. Но мы не видим ничего, что пришло бы на смену; вместо этого – скромный анонс Shin Megami Tensei IV для 3DS, что, конечно, долгожданное событие и одновременно страшный знак. Что такое JRPG для 3DS? Это «игра для своих» и признак того, что Atlus в принципе не ищет возможности сделать что-то «универсальное», и вместо этого разрабатывает лишь то, что хорошо получается. Но разве же это плохо? И вот еще: если бы Capcom сделали новый Breath of Fire, разве кому-нибудь в голову пришло бы жаловаться на то, что это не новый IP?

А теперь давайте подумаем: что из перечисленного действительно плохо? Что из названного может заставить

увлеченных геймеров, которым – допустим! – нравится Final Fantasy XIII-2, никогда больше не играть ни в эту игру, ни во что-нибудь похожее? Что на самом деле портит всем жизнь: DLC, местечковые проблемы «локализации», новые сериалы, сиквелы – и то, что видеоигры вынуждены перестраиваться под требования огромнейшей аудитории симпатизирующих, которые сформулированы достаточно пространно: либо все не так, либо мало, либо не удивили. Меня часто спрашивают, в том числе и в формспринге: почему японцы, которые раньше делали так много интересных видеоигр, вдруг стали лепить все проамериканское. Я с этим не согласен: и Street Fighter, и Resident Evil, и Onimusha были придуманы (и изменялись в соответствии) с прицелом на американскую аудиторию, богатую и желанную. И напротив – и Soul Hackers, и Persona 4 остались собой и вряд ли станут другими. Так что изменились не японцы, изменились сами геймеры. Их число неуклонно растет, они формируют спрос – и адаптироваться под условного «массового геймера», наверное, задача неблагодарная и неприятная, но другого пути нет. Нужно видеть разницу между тем, что ищет один игрок, и тем, что предлагают всем – между оригинальными и универсальными интерактивными развлечениями. Никто, кроме самого геймера, не подскажет, что ему понравится. Так что хватит ныть. Радуйтесь тому, что имеет. **СИ**



Подпишись! shop.glc.ru

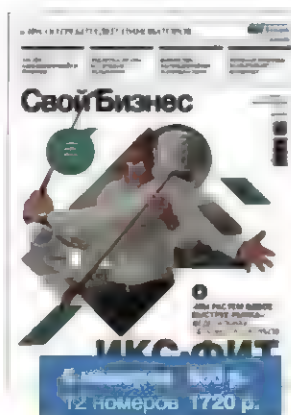
Вышиваю
крестиком



Хакер



Свой Бизнес



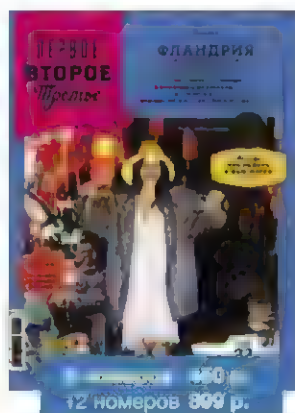
Все кино



Фотомастерская



Первое Второе
Третье



Железо



T3



Хулиган



Тюнинг
автомобилей



Total Football



Smoke



АЛЬТЕРНАТИВА TOTAL WAR



Одно из ход за нашими денежками отправляются сотни игр и десятки стратегий. Многие добиваются успеха, рождая сиквелы, приквелы и прочие «вель». Другие же просто исчезают во тьме лет, оставляя по себе лишь разгромные рецензии да единички в графе «оценка». Но о покойниках лучше ничего, все равно хорошего о них не скажешь. Иное дело — проекты успешные. Под гром фанфар они собирают урожай. Постепенно... вырождаясь, в основном из-за отсутствия достойных соперников. Хотите попробовать назвать десяток сериалов, играть в лютые части которых интереснее, чем в первые. Вряд ли получится выполнить этот, казалось бы, несложный заказ.

Что отсюда следует? Парадоксальный вывод: королям поджанров, чтобы не расслабиться, нужны претенденты на трон. Найдутся желающие отчекрывать монарху голову на гильотине, и он моментально вспомнит о «благах народа», займется самосовершенствованием и самопиаром (в хорошем смысле слова). Вот и Creative Assembly вполне успешно клепают стратегии со словами «Total War» в названии не в последнюю очередь благодаря дышащим ей в затылок соперницам. Параллельно закрывая их своими широкими плечами от геймеров. Непорядок? Однозначно. Неплохо бы исправить несправедливость. Как? Очень просто: посмотреть на тех, кто осмелился бросить вызов «тотальной войне».

Вы увидите, насколько много было подобных игр в XXI веке. Особенно если в поисках не

зацикливаться на исторической тематике. Да и неужели знаменитый сериал от Creative Assembly соблюдал достоверность «от заката до рассвета и от рассвета до заката»? Ой, сомневаюсь, одни подожженные «антислоновые» свиньи в Rome: Total War чего стоят. Не верится, что с «танками Древнего мира» боролись столь радикальным способом. При желании вы и сами найдете немало ляпов хоть в Shogun, хоть в Medieval, хоть в Empire. Но заниматься нудной исследовательской работой ни к чему, проще простить «тотальной войне» все ее несоответствие истории. И не только ей, но и соперницам. Нас же геймплей волнует, а не то, в каком году Минск вошел в состав Великого княжества Литовского. Пусть об этом кандидаты наук на своих конференциях спорят.

Опять же, разве полеты в космос привлекают геймеров меньше, чем рубка на мечах между римлянами и кельтами? И разве менее поучительна легендарная история короля Артура,

чем жизнь великого полководца Наполеона? Отбросим незначительные условности в сторону, а заодно и позволим нашим сегодняшним героям использовать на стратегической карте реальное время. Ведь глобальные RTS с режимом активной паузы от глобальных TBS в сингле отличаются несильно, и упустит их из виду только ленивый. Смее надеяться, что к числу последних все же не отношусь.

Будут и другие «отклонения от нормы». Часть перечисленных ниже проектов почти не несет в себе дипломатию. В других экономика построена по спартанскому принципу «все для фронта, все для победы». Третьи предлагают небогатый выбор стран (с абсолютным минимумом в единицу). Четвертые... Впрочем, что я вам заранее все рассказываю? Ниже все расписано, какую игру и за что мы похвалили и поругали. Кстати, нет ли у вас собственных добавок к списку претендентов на громкое звание «убийца Total War»?

РЫЦАРСТВО НЕ УМРЕТ

Артур и его сын Вильям – главные герои King Arthur и King Arthur II соответственно. Но не только и не столько они, на сцене – легендарная Британия, известная нам с детства из легенд о Камелоте. Правда, в сиквеле связей с произведениями Мэлори и последователей поменьше, но мы ведь не за этим запускаем шедевры от Neocore. А зачем? Хотя бы ради стратегической части. Если в King Arthur она смоделирована по принципу «первый блин комом», то продолжение вылизило до блеска.

Особенно удачны два компонента: экономика и дипломатия. Слишком часто в стратегиях от денег уже ходу на сотом ломаются сундуки, здесь же куда потратить тысячку-другую золотых найдется и перед финальной битвой. Общение с послами других держав тоже частенько сводится к примитивным схемам «торговый договор – пакт о ненападении – альянс», но в King Arthur II просто так с соседом союз не заключишь. Да и подарки соратники вручают

неожиданные – вплоть до артефактов наподобие эскалибура.

А как же Круглый стол? Есть, есть и для него место. Наш монарх собирает под свою руку благородных (и не очень) рыцарей, коих отправляет во главе армий на подвиги. Подвиги самые разные – от рядовых сражений с вторгшимися армиями фэнтезийных существ (сидхов и иже с ними) до приключений в... текстовых квестах! Путешествия по заброшенным коридорам замков, поиски сокровищ и выступления на ристалищах – добрая традиция вставлять в стратегии миниатюрные подобию книг-игр, истоки которой стоит искать и в «Космических рейнджерах», и в King of Dragon Pass, продолжена во втором десятилетии нового века. Как и традиция делать отличные сражения – благодаря важности контроля над ключевыми точками боя еще и идут в быстром темпе. Понятно, почему пресса назвала King Arthur II «одной из главнейших соперниц Total War». Спасибо, Neocore, что не даешь Creative Assembly заскучать!

СОЛДАТУ ДЕНЬГИ НЕ НУЖНЫ

Средневековый солдат непритворлив. Ему не нужно есть, ему не нужны казармы для отдыха, ему нужен лишь полководец. Такую точку зрения исповедовали авторы Knights of Honor, позволив даже маленьким нациям иметь неограниченную армию без денежного содержания. Скажете, странно? В здешних реалиях – ничуть. Когда кругом недружелюбно настроенные соседи, а гигантские державы норовят поглотить однопровинчатые княжества, рука сама тянется нанять генерала и выдать ему полный набор бойцов. Кстати, как и в Total War, в разных регионах свои уникальные солдаты. Скажем, на востоке бродит боярская конница, тогда как Уэльс хвастается валлийскими лучниками.

Жаль, битвы здесь примитивны. Если в стартовые секунды сражения еще реально что-то поменять, то когда дело сводится к жуткой свалке, разобраться, где свои, где чужие и что происходит, не смог бы и Суворов. Проще доверить процесс авторасчету, стимулировав его полководцем с развитыми навыками. Последних, к слову, тут больше двух десятков. Среди

них как совершенно обычные (вроде умения командовать лучниками или копейщиками), так и оригинальные. Например, ускоряющие скорость грабежа деревень. А ведь грабеж – лучший способ вести войну против сильных врагов. Уничтожьте их экономическую базу, и скоро противник сам предложит мир.

Если, конечно, у него нет каких-то специфических особенностей поведения, прописанных в характере монарха. Благодарные долго помнят об оказанных услугах, надменные постоянно хамят, пацифисты мирятся при первом удобном случае, а милитаристы, наоборот, проводят время в бесконечных войнах. Лавирование между соседями в Knights of Honor вполне потянет на лабораторную работу по предмету «внешняя политика государства в Средние века». А возможность победить невоенным методом, «собрать» десять так называемых «преимуществ державы» (для чего нужны ресурсы, добываемые и привозные) добавляет этой RTS с активной паузой изюминки. Хотя почему инфляция в стране растет из-за накопления золотых в сундуках монарха, лично мне неясно до сих пор

А ТЫ ПЛЫВИ, ПЛЫВИ, ПЛЫВИ...

Imperial Glory аж за четыре года до Empire: Total War порадовала нас морскими сражениями. Одна беда – управлять кораблями было слишком сложно, без активной паузы. В итоге, битва «пять на пять» превращалась в сплошной гемморой, напроочь отбивая охоту лично водить суда в бой. Полuche дела обстояли на земле – искусственный интеллект обучили атаковать с разных направлений, вовремя применять артиллерию и прятаться в зданиях. Забыли только посоветовать не поддаваться на провокации. Стоит подбежать к крайнему отряду врага, сделать один выстрел и смыться, как за нашими ополченцами (или кавалеристами) срывается вся армия. После такого подвести ее к деревне, где в домиках засели стрелки, сможет ребенок. Схема работает и в исторических баталиях, но тех слишком мало, чтобы считать их ключевым элементом геймплея. И где Бородино, я вас спрашиваю, где Бородино, а?

Зато в Imperial Glory масса других плюсов. Например, дипломатия с возможностью мирной аннексии соседа, явно подсмотренной у Europa Universalis. На пятерку великих держав это не действует, но «мелкие» страны вроде Молдавии или даже Османской империи позволено поглотить без единого выстрела. Денег и времени на это уходит немало, но овчинка стоит выделки. Да и в целом дипломатия заслужила «пятерку» – AI не гнушается вступать в оборонительные альянсы и наваливаться на агрессора впятером. Вот это я понимаю, подход.

Другая глобальная «фишка» – квесты. Их немного, но каждый дает существенные бонусы. Одно содержание армии без пищи больше десятка ходов стоит дорого, ведь в военное время войска кушают провизию без меры. А тут раз – и приятный бонус. Причем награду разрешают забрать в любое время, дождавшись подходящего момента. Пользуйтесь на здоровье.

HELFEN – WEHREN – HEILEN

«Помогать, защищать, исцелять» – девиз Тевтонского ордена, давным-давно несшего «свет истинной веры» балтам и славянам. Сюда стоило бы добавить еще одно слово: «воевать». Война – смысл жизни Арно фон Плауэна, главного героя игры «Тевтонский орден». Первой ласточки, обозначившей желание украинской команды Unicorn Games встать в ряды догоняющих Total War. Правда, получилось так себе. Да и догадаться, в чью сторону кивают разработчики, реально не сразу. Ведь геймеру изначально выдают лишь один отряд и предлагают выполнять приказы командования. И лишь позже Арно станет наместником в прибалтийских землях и начнет вести собственную политику.

К сожалению, дипломатия тут недалеко ушла от балансирования между двумя крайностями – войной и миром. Да и экономика сводится к перевозке товаров, но она тут гораздо важнее. Армия-то теряет бойцов и нуждается в подкреплениях, рекруты же стоят дорого, замучаешься таскать табуны коней от одного края карты к другому. Кстати, продвинутые солдаты хотят не только золота, но и ресурсов, тех же лошадей, например. Я бы сказал насчет данной схемы так: простенько, но со вкусом. Добавь разработчики сюда развитие отдельных замков, мы вполне могли бы потеряться в рутинных операциях. Лучше уж на них не отвлекаться, а подрастаться всласть, если число драк зашкаливает.

Битвы – сильнейшая сторона игры, и особое внимание в них уделено морали – в Total War с боевым духом все в разы проще. Здесь же учитывается любая мелочь, а одна ошибка порой становится фатальной, приводя к бегству еще секунду назад несокрушимых рядов ополчения. Но AI нужно подправить, даже патчи не избавили пехотинцев от лютой ненависти к кавалеристам. Немало сражений я выиграл простейшим способом: разделяя вражескую армию на части отрядами легкой конницы и уничтожая юниты поодиночке. Впрочем, это не отменяет привлекательности «Тевтонского ордена». Если бы еще в нем можно было играть за наших...

СМЕРТЬ МИЛЛИОНОВ –
СТАТИСТИКА

War Leaders: Clash of Nations изначально позиционировала себя как «Total War по Второй мировой», но вышло не совсем так. Экономика в игре просто ужас какой-то: основывается только на зданиях, производящих юниты, да на захвате провинций ради денег и спецресурсов. Последнее даже важнее, без марганца не построишь лучшие образцы танков, а магний критически важен для авиапромышленности. За регионы с редкими ресурсами приходится драться до последнего, не считаясь с потерями.

Однако худо-бедно, экономика как-то работает, в отличие от международных отношений. Помню свой шок, когда напал на СССР (за Италию), отобрал Кавказ и тут же предложил товарищу Сталину мир и дружбу. Идея была безумная, но она сработала: Иосиф Виссарионович согласился на перемирие. А ведь что ему стоило подтянуть подкрепления и выбросить меня обратно в Турцию? В общем, будете играть в War Leaders, не пользуйтесь этим псевдоцитом, иначе удовольствия не получите.

Стоило бы подумать разработчикам и над стартовым размещением армий. У Советского Союза на Дальнем Востоке нет почти никого, и японцы легко добегают до Москвы. Правда, на звание «симулятора истории» Clash of Nations и не претендует, чай, не «Парадоксы» делали. Зато в тактическом режиме раскрывает себя во всей красе. AI неплохо подготовлен к боям с геймером – удачно размещает артиллерию, прячет пехоту в укрытиях, пользуется авианалетами и поддержкой линкоров в прибрежных регионах. Больше того, умеет рассредоточивать юниты в случае атак бомбардировщиков, где еще вы такое увидите? Сюда бы «туман войны» добавить, получилась бы отдельная RTS. Тем более что карты в провинциях разные, да и модели техники друг у друга страны старались не красть. Плюс есть отряды-прототипы (типа «Мауса»). Но и без них повоювать весело: кремниевый враг и в тактическом, и в стратегическом режиме управляет своими подопечными на уровне. Кроме окна дипломатии, понятно.

ГРУЗИ И ВЕЗИ

«Стальные монстры» потенциально могли стать лучшей игрой десятилетия, но все убил дурацкий микроменеджмент. Представьте себя в роли адмиралов Ямамото или Нимица, а теперь вообразите, что вам придется лично заниматься распределением каждой бомбы, каждого солдата и самолета. И никакие транспортные конвои не спасут отца русской демократии, даже патчи не давали нормально наладить автоматическую перевозку снарядов. Голова шла кругом и у прожженных стратегов, закалявшихся на сложнейших настольных варгеймах с тоннами бумажных фишек.

Хотя сама идея неплохо вписывалась в общую концепцию. Ведь в игру закинули не толь-

ко глобальный режим с картой Тихого океана и окрестностей, не только сражения в реальном времени, но еще и третий уровень – возможность сесть за штурвал истребителя или стать за рукоятки зенитного пулемета. Причем все это необходимо, так как авторасчет боев выдает совершенно фантастические результаты. Не в нашу пользу, понятно. Зато лично всегда есть шанс изменить исход сражения с превосходящими силами противника. Хотя на эти превосходящие силы еще нужно нарваться – искусственный интеллект крайне редко собирает большие флоты для атаки, предпочитая отсиживаться на своих базах. Зато уж там-то он выпускает суперлинкоры «Ямато» чуть ли не десятками.

Вышедшее через полгода после релиза дополнение «Союзники» решило часть проблем, в том числе с транспортировкой ресурсов и техники. А до кучи усложнило морские бои – полоски «очков жизни» кораблей отправили в утиль, заменив на модульную структуру (верный шаг!). Ну, и авело в «Стальных монстров» Великобританию, Германию, СССР и Нидерланды. Впрочем, игравальной была только первая, остальных сделали для галочки (сиречь торговли нефтью и технологиями). Как бы то ни было, проект остается самой придиричивой к мелочам «тоталвороподобной» стратегией с мириадами возможностей. Но не садитесь за него, если не готовы потратить месяц реального времени

ЛЕНИН В ГЕРМАНИИ

Если в War Leaders долго работали над тактическим режимом, то в «Агрессии» — над стратегическим. В боях здесь слишком много условностей, не имеющих ничего общего с реальной историей. Здания «складываются» от пары попаданий снарядов, бомбардировщики превращают территорию в лунный ландшафт за полминуты, а бронированные машины не оставляют пехоте никаких шансов, разделявая ее под орех. Достичь успеха просто: изучить бронетехнику помощнее, построить штук 100 танков и пройтись катком по Европе, желательно в каждом сражении управляя лично.

Правда, для этого нужна неслабая экономика. А для нее — министры и ученые. В «Агрессии» вообще много внимания уделено лидерам, грамотная комбинация которых важнее для успеха, чем развитость городов и число войск. Генерал с правильно подобранными умениями получает дополнительные артудары и подкрепления или же строит «линию Сталина», через которую быстро враги не пройдут. Лидер давит нехотят вспыхнувшие восстания, министр повышает

очки промышленности, ученый — образования. Гуманитарий пишет биографии (ускоряя прокачку всех прочих), а шпион — ворует технологии. Причем у героев есть радиус действия, и в густонаселенных районах (типа Германии) один высокоуровневый министр дает прирост сразу трем городам.

С членами правительства связана и забавная особенность геймплея. Нанимать каждого из них позволено кому угодно (из восьми стран, играбельных среди которых всего четыре). Забавно видеть Геринга на русской службе, а Рено — на немецкой. Еще один интересный момент — смена государственного строя. Назначаете Ленина (действие начинается в 1910 году, а заканчивается в 1950-м) на главный пост, вуаля — теперь вы строите коммунизм. Если народ не воспротивится и не провозгласит независимость. Впрочем, в России революция все равно произойдет, как ни старайся, часть исторических событий приписали не к условиям, а к году. От этой проблемы не избавлено и «Дополненное издание», равно как и от сепаратизма в столичных провинциях вроде Москвы. Увы.

ТУМ-ТУМ-ТУМ,
ТУМ-ТУДУМ, ТУМ-ТУДУМ

О фэнтези говорили, а историю углубились, а как же будущее? Есть и там игры а la Total War. Например, Star Wars: Empire at War. Подумаешь, провинции здесь заменены планетами, а время потихоньку тикает, суть-то не меняется. Разве что дипломатии почти нет, что логично — о чем Императору разговаривать с бунтовщиками? А экономика сведена к минимуму — постройке казарменных и оборонительных сооружений и найму войск. Что взамен? Да хотя бы сюжетные кампании (за Империю и Повстанческий Альянс) и встречи со знаменитыми героями. Плюс сражения на земле и в космосе. Оставляющие, однако, двойное впечатление.

С одной стороны, на поверхности все тип-топ. Эдакая облегченная версия RTS почти без строительства базы, но с апгрейдами и спецспособностями у юнитов. Причем отрядов достаточно, чтобы переделывать при необходимости тактику под конкретного оппонента. Но в космосе... В космосе творится черт знает

что: битвы почему-то тоже идут в двумерном пространстве. Скучно, право слово, ну, хоть на «Звезду смерти» можно посмотреть. И Tie Fighter погонять.

Так бы и пылилась Empire at War на полках магазинов, если б не дополнение Forces of Corruption. Вот там-то создатели развернулись. Они и раньше старались добавить в поведение фракций отличий, скажем, имперцы технологии исследовали, тогда как повстанцы — крали. Но третья сторона (Синдикат) вышла непохожей ни на одну из первых двух. Рэкет и похищения людей, ограбления и запугивания станут вашими помощниками в деле насаждения коррупции на чужих планетах. Представьте себе, криминальным элементам вовсе необязательно захватывать территории, чтобы получать с них доходы. Подкупленные чиновники и так обеспечат им вольготное существование, отстегивая главарю местной мафии Тайберу Занну полагающийся процент. А население заплатит за «крышу», лишь бы жить спокойно и мирно. Неожиданно. Я бы даже сказал неожиданно интересно.

ЛЕГИОН, ЛЕГИОН, ЛЕГИОН

После первых пресс-релизов мы подозревали, что Legion от Slitherine и многомудрой Paradox как минимум рискнет бросить вызов корифею жанра. Но чуда не случилось: блестящий стратегический компонент (пусть и с вырезанным технологическим древом) совсем не подкрепили тактическим. Единственное, что разрешили полководцам на полях сражений – расставить войска и отдать приказы. Дальше вариант один. Нажать на кнопку старта. Все, генерал перестает быть «отцом солдатам» – отныне каждый легионер сам за себя решает, что делать и как жить. И самое грустное: проигравшая армия разбегается по лесам и болотам. Что заставляет ввязываться в сражения лишь при двукратном количественном, а желательно еще и качественном превосходстве. Этого не изменили и в продолжениях – ни в Chariots of War, ни в Spartan. Нет, конечно, в Древнем мире было тяжело отдавать приказы правому флангу, находясь на левом. Но уж соседним-то отрядам Александр Македонский всегда мог передать высочайшее повеление. Видимо, об этом разработчикам не сообщили. Зато все прочие компоненты в сиквелах Legion только улучшались от игры к игре.

А вот сериал Lords of the Realm, похоже, сошел с дистанции после выхода второй части. Нет, третья в III тысячелетии появилась, но лучше бы ее не было. Экономике тут вырезали под корень, заставив заниматься ей назначаемых на высокие государственные должности вассалов-губернаторов. Простенькие битвы в чистом поле выигрывались при наличии сопоставимых армий без труда. А штурмы замков сводились к предыдущей задаче посредством создания проломов в стенах. Зевая, мы засыпали на клавиатуре и на завтра удаляли «продолжение великого сериала» навсегда.

Подобие стратегической карты ввели и в трио, чьи имена начинались с «Rise of Nations». Но толку с нее было мало, разве что места для атаки ограничивались да ресурсов для более успешной «высадки» можно было накопить. Судьба же империй в любом случае решалась в RTS-баталиях. Схожим образом обстоят дела и в Hegemony: Philip of Macedon, где глобальная карта – лишь подпорка для десятков сражений.

Но самой упорной (и самой неудачливой) в попытках «догнать и перегнать» стала команда Magitech. С 2005 по 2009 годы она с достойной лучшим применением настойчивостью штамповала клоны Total War, накопив их целых пять штук (три Takeda и две Strength & Honour). Получалось, правда, отвратительно. Лишь случайные события с выбором вариантов да проработанная внутренняя политика в стране на полчаса заставляли недовольных геймеров замолчать. Только этого было недостаточно, чтобы поставить ту же Takeda на одну доску с Shogun. Но «спасибо» студии все же скажем – за смелое решение уйти с PC-рынка, сосредоточившись на приложениях для iPhone и iPad.

А ВАМ ПИРОЖКОВ С МЯСОМ ИЛИ С КАПУСТОЙ?

Внимание, вопрос: а чего вы ждете от конкурентов Total War? Сюжета – выбирайте King Arthur, достоверного поведения монархов – Knights of Honor, неплохих сражений – «Тевтонский орден» или War Leaders, классной дипломатии – Imperial Glory, углубленной детализации всего и вся – «Стальные монстры», возни с великими людьми – «Агрессию», звездных войн – Star Wars: Empire at War. Есть во что поиграть в перерывах между изучением безусловно великих творений Creative Assembly. **СИ**

ТВОЙ ДОМ

СУЩЕСТВУЕТ ПОГОВОРКА: «МОЙ ДОМ – МОЯ КРЕПОСТЬ». НА ПРОТЯЖЕНИИ СТОЛЕТИЙ ЛЮДИ БОРОЛИСЬ ЗА ТО, ЧТОБЫ ИМЕТЬ ВОЗМОЖНОСТЬ УЕДИНИТЬСЯ: ПРИДУМЫВАЛИ СЕБЕ ЖИЛЬЕ, ОБУСТРАИВАЛИ ЕГО, КАК МОГЛИ ЗАЩИЩАЛИ. СЛОВOM, ДЕЛАЛИ ВСЕ, ЧТОБЫ ЧУВСТВОВАТЬ СЕБЯ В БЕЗОПАСНОСТИ ВДАЛИ ОТ ОКРУЖАЮЩИХ. НО ЕСТЬ СИЛЫ, КОТОРЫЕ НЕЛЬЗЯ ОСТАНОВИТЬ ДВЕРНЫМ ЗАСОВОМ ИЛИ ЗАМКОВ. В ПРЕДДВЕРИИ ВЫХОДА НА ЭКРАНЫ ФИЛЬМА «ЯВЛЕНИЕ» (СОСТОИТСЯ ЭТО, НАПОМИНИМ, 30 АВГУСТА) ЖУРНАЛ «СТРАНА ИГР» ВСПОМИНАЕТ СЮЖЕТЫ В ВИДЕОИГРАХ, В КОТОРЫХ ДОКАЗЫВАЛОСЬ, ЧТО ПОЛНАЯ ИЗОЛЯЦИЯ ДЛЯ ЧЕЛОВЕКА НЕВОЗМОЖНА, И ЧАЩЕ ВСЕГО РОДНОЙ ДОМ СТАНОВИТСЯ НЕ КРЕПОСТЬЮ, А МОГИЛОЙ, А ТАКЖЕ ПЫТАЕТСЯ РАЗОБРАТЬСЯ В ТОМ, КАК ПОЛТЕРГЕЙСТЫ И ПРИВИДЕНИЯ НАВОДИЛИ СТРАХ ВО ВСЕ ВРЕМЕНА И КАКИЕ ЭТОМУ ЕСТЬ ОБЪЯСНЕНИЯ.

Человечество на протяжении всего своего существования сталкивалось с явлениями, которые было неспособно объяснить. Одни приписывали это злым духам, другие видели в загадочных событиях либо обман, либо что-то, что пока еще не удалось истолковать с научной точки зрения. Так или иначе, люди придумали этому названия: привидения, полтергейсты, демоны.

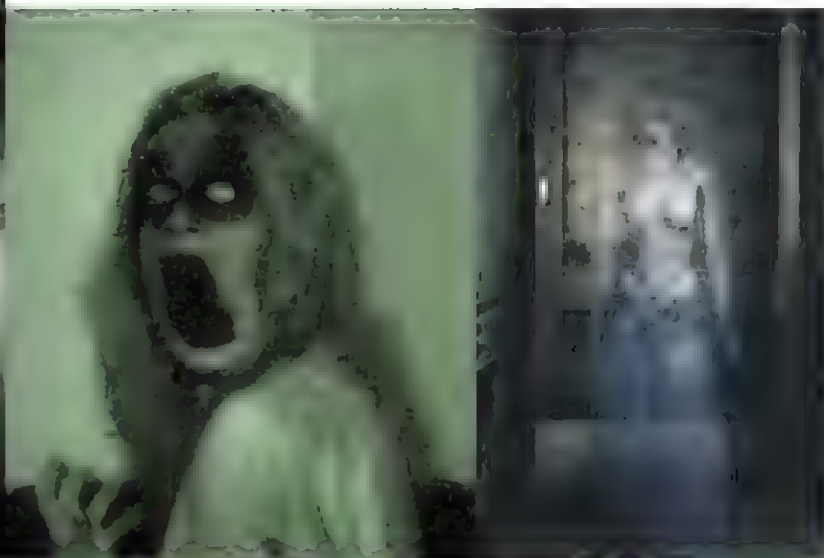
Полтергейст вообще – это термин, который обозначает различного рода звуковые и слуховые проявления паранормальной активности; однако со временем под эту категорию стали попадать и случайные перемещения предметов, и проявление визуальных образов, а также самовозгорание. Примечательно, кстати, что считается, что полтергейст привязан не к какому-то конкретному месту – вашей квартире, скажем – но к человеку. Другими словами, один раз поняли, что вместе с вами гремит посудой что-то еще, глупо бежать к друзьям за помощью – проклятье настигнет вас где бы вы ни прятались.

Интересно еще и то, что в парапсихологии нет единого мнения относительно того, способен ли полтергейст причинить вред человеку. Как заложено в самом названии, основные его проявления скорее пугают: шумы, царапанье, грохот, стоны, крики, удары в стены могут вывести из ду-



SILENT HILL 4: THE ROOM

Японский сериал Silent Hill – это не просто признанный король жанра хорроров в видеоиграх, но и сборник самых опасных человеческих страхов. Главный герой четвертого выпуска встречается с самым жутким кошмаром своей жизни не выходя из квартиры. Поначалу его просто мучают сны, но в один прекрасный день он просыпается и понимает, что заперт в собственной же доме: на дверях висят цепи, телефон не работает, часы остановились, по телевизору ничего кроме помех, а разбить окна почему-то не получается. Единственный выход – сквозь непонятно как возникшую дыру в ванной, но ведет она в параллельные миры, еще более ужасные, чем реальность, в которой он оказался заточен. При этом The Room пугает не монстрами, которые внезапно набрасываются на героя из-за угла, – она давит психологически; и хотя мистики в игре тоже достаточно, привидения, жуткие твари и прочее не так страшны, как неизвестность, ожидающая впереди.



ТВОЯ МОГИЛА



FATAL FRAME II: THE TORMENTED

Двадцатитрехлетняя фотограф-фрилансер Рэй Куросава пережила страшную трагедию: в автомобильной катастрофе погиб ее муж. Но вдруг случается необъяснимое: проявляя фотографию, сделанную в старинном японском особняке, она отчетливо видит на ней возлюбленного. Ее начинают мучать кошмары, в которых она оказывается в старинном Доме Сновидений: там к ней прикасается привидение с загадочной татуировкой – проснувшись, она видит ее на своем теле. С каждым новым кошмаром метка разрастается, но Рэй это не останавливает – она во что бы то ни стало решает разобраться в происходящем. Примечательно, что в игре нет «монстров» — только привидения и полтергейсты, которые поначалу не угрожают жизни: пугает просто само их присутствие. Однако постепенно граница между реальностью и снами стирается, и эти же привидения появляются в доме самой Рэй.



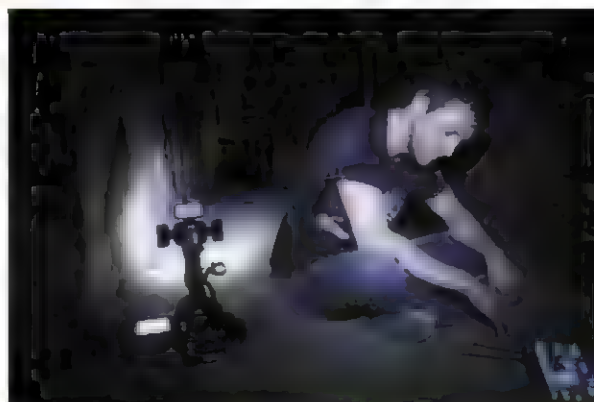
ПОСЛЕДНЕЕ

В университетскую пору Бен поучаствовал в парapsихологическом эксперименте, не подозревая, чем это откликнется. Теперь и он, и его спутница жизни Келли (Эшли Грин, известная по роли Элис Каллен («Сумерки»)) — на крючке у злой сущности. Тварь живет в нашем мире, питается страхами героев, и сбежать от нее невозможно. Отчаявшись, пара обращается за помощью к эксперту по паранормальным явлениям (Том Фелтон, сыгравший Драко Малфоя в фильмах о Гарри Поттере), но далеко не факт, что он сможет помочь им освободиться от проклятия.

шевного спокойствия кого угодно, но никак не воздействовать физически. Так, например, рассказывают разные случаи — например, когда запущенный в хозяина квартиры нож замирал прямо перед его сердцем и падал. В то же время, кинетическое воздействие в принципе опасно. Так, например, известен случай в Бингеме-на-Рейне в 355 году н.э., когда неведомые силы швыряли в людей камни, издавали шум и скидывали их с кроватей. Или: Валлийский летописец Джеральд Камбрэнс рассказывал в своем труде про таинственные явления в Пемброкшире, где «нечистый дух» бросал предметы, рвал одеяния людей и даже говорил человеческим языком, выдавая тайны и интимные секреты присутствующих.

Полтергейсты могут хранить и передавать память людей. Одна из самых известных английских историй рассказывает о барабане, который продолжал играть после смерти барабанщика — вокруг него при этом летали предметы, а люди слышали скрежещущие звуки. Истории о старых особняках, в которых вещи сами перемещаются в пространстве, а по ночам слышны странные звуки, получили широкое распространение также давно — про самые известные случаи снимались целые документальные фильмы и проводились эксперименты, не сумевшие опровергнуть наличие паранормальной активности.

Причем география появления этой паранормальной активности никак не ограничена. Известны случаи, когда полтергейст проявлял себя совершенно внезапно, скажем, во время заселения в старый дом молодой семьи с детьми. Искать объяснения этим таинственным происшествиям пробовали во все времена, но чаще всего все сво-

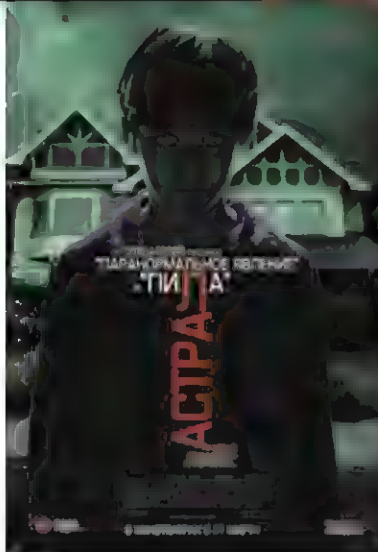


ИСТРИА

Молодая семья с тремя детьми переезжает в новый дом, где жена с первого же дня начинает замечать неладное — звуковые галлюцинации, кто-то переставляет предметы, и прочая паранормальная активность мешает ей вести хозяйство. Однажды вечером один из сыновей забирается на чердак, но падает с лестницы и теряет сознание — врачи говорят, что он в коме, но не могут найти этому объяснение и провести лечение. Спустя три месяца мальчик все еще находится в коме, и мать продолжает замечать необъяснимые вещи — ей начинает казаться, что дом населен призраками, и она уговаривает мужа переехать. Он соглашается, но и в новом доме история повторяется. Отчаявшись, они приглашают специалистов по паранормальным явлениям, и те рассказывают о способности их сына входить в Астрал, унаследованной от отца, и про демонов, которые пытаются завладеть его телом.

ИСКАТЕЛИ МОГВИ

Как создать более или менее неплохой хоррор? Берем психбольницу, группу энтузиастов, призраков с пугающими личинами и соединяем это все парой камер (любительскими в том числе). Это как паранормальное явление, только здесь не приходится полфильма ждать, чтобы что-то интересное начало происходить. А главное, что постоянно камеры сменяют друг друга, то есть картинка, то ухудшается, то улучшается, то вообще становится зеленой, от чего призраки выглядят еще более впечатляющими. Рано или поздно любой бы сошел с ума от одного их вида, если, конечно, он доживет до этого момента.





дилось к «нечистой силе». Между тем вряд ли это имеет какое-либо отношение к христианскому миру: описанные выше случаи отмечались во всех культурах, в том числе и в Индии, где в них обвиняли прячущихся в темноте демонов. Ученые двадцатого века считают, что у полтергейстов одна природа с шаровыми молниями – то есть, их можно объяснить научно, но пока непонятно, как именно.

Один из первых задокументированных случаев появления полтергейста в России датирован 1666 годом, когда пугающие вещи стали происходить близ Иванова монастыря. Забавно, но даже Пушкин писал про подобные случаи в своем дневнике: «В городе говорят о странном происшествии. В одном из домов, принадлежащих ведомству придворной конюшни, мебели вздумали двигаться и прыгать; дело пошло по начальству. Кн. В Долгорукий нарядил следствие. Один из чиновников призвал попа, но во время молебна стулья и столы не хотели стоять смирно. Об этом идут разные толки».

Помимо многочисленных «научных» попыток объяснить происхождение и влияние полтергейста, существуют также и «народные». И хотя все упоминания о нем кажутся «фольклорными», невозможность объяснить все происходящее законами физики и другими науками заставляет людей верить в существование потустороннего мира. Люди склонны винить во всем нечистые силы – духи умерших людей, вызванные в наш мир и либо мстящие за свою смерть, либо ищущие способ донести до своих жертв нечто важное. Как и кинематограф, видеоигры неоднократно затрагивали эту тему, пытаясь по-своему объяснить пугающее явление. **СИ**



ALAN WAKE

В Alan Wake, игре про больного воображение писателя и то, какие ужасы могут сотворить с человеком собственные фантазии, представлен хрестоматийный пример полтергейстов: повсюду летают предметы быта, двери сами открываются и закрываются, часто мерцает свет, техника и электроприборы сбоят. И хотя развязка игры дает достаточно точное описание случившегося, один раз столкнувшись с этим на экране телевизора, начнешь молить Бога, чтобы такое не повторилось в собственной квартире. Хотя главное здесь – не то, где сражается за жизнь главный герой, но то, что его «внутренние демоны» всегда с ним.



AMERICAN HORROR STORY

Американская семья переезжает в новый дом, где начинают происходить ужасные вещи. Из-за неурядиц между членами семьи страшные события покажут стараться игнорировать, но вскоре делать это становится просто невозможно: призраки предыдущих владельцев дома готовы пойти на все, чтобы вернуть себе жизнь. Одна проблема: им нужен новый ребенок, и они способны принять физическую форму только на прилегающей к дому территории. Впечатляющая история о том, как кошмар может удерживать в своих ледяных руках людей, и как призраки прошлого могут использовать людей ради достижения своих целей. Сериал был продлен на второй сезон.



**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**



ИПОТЕКА

«Монолит плюс» активно работает с ведущими банками по программам ипотечного кредитования. Особое внимание уделяется правовой защищенности клиентов, приобретателей жилья и нежилых помещений.

МИКРОРАЙОН №4 ГОРОДА КОРОЛЕВА – ЭТО ПЯТЬ НОВЫХ СОВРЕМЕННЫХ МНОГОЭТАЖНЫХ ЗДАНИЙ С ПОДЗЕМНЫМИ АВТОСТОЯНКАМИ. ОБЩАЯ ПЛОЩАДЬ ДОМОВ – 140 000 КВ.М., ПЕРВЫЕ ЭТАЖИ БУДУТ ОТВЕДЕНЫ ДЛЯ ОБЪЕКТОВ СОЦИАЛЬНО – БЫТОВОГО НАЗНАЧЕНИЯ: МАГАЗИНЫ, АПТЕКИ, ПРЕДПРИЯТИЯ БЫТА, МЕДИЦИНСКИЕ УЧРЕЖДЕНИЯ.



ДОПОЛНИТЕЛЬНУЮ ИНФОРМАЦИЮ О ПРОДАЖЕ КВАРТИР В ЖК «НА ВЫСОТЕ» МОЖНО ПОЛУЧИТЬ В ОФИСЕ ПРОДАЖ КОМПАНИИ «МОНОЛИТ ПЛЮС»

КОМПАНИЯ «МОНОЛИТ ПЛЮС» (ВХОДИТ В СОСТАВ ГРУППЫ КОМПАНИЙ «МОНОЛИТ») ПРЕДСТАВЛЯЕТ ЖИЛОЙ КОМПЛЕКС «НА ВЫСОТЕ», РАСПОЛОЖЕННЫЙ ПРАКТИЧЕСКИ В ЦЕНТРАЛЬНОЙ ЧАСТИ ГОРОДА КОРОЛЕВА – МКР.4 В ГРАНИЦАХ УЛ. МАТРОСОВА, УЛ. СТРОИТЕЛЕЙ, УЛ. ДЕКАБРИСТОВ.

С подробными схемами планировок квартир и проектной декларацией можно ознакомиться на сайте www.gk-monolit.ru

Микрорайон №4 – географический центр г. Королёва. Строительство домов ведётся по индивидуальному проекту. В шаговой доступности от данного адреса находится гипермаркеты и супермаркеты известных брендов (Перекрёсток, Ковчег и т.д.), а так же предприятия сфер услуг, досуговые центры (кафе, рестораны), и центральный Дом культуры.

Уже давно Королёв имеет славу города, где можно получить очень качественное образование: обилие специализированных школ, творческих центров и школ искусств, богатые фонды библиотек, известные Вузы в черте города – все это определяет атмосферу научной сосредоточенности и творчества горожан.



РЕКЛАМА

Добраться до города и жилого комплекса «На высоте» можно от м. ВДНХ на маршрутном такси № 392 или с Ярославского вокзала на пригородной электричке до ст. Болшево. Время в пути на скоростной электричке «Спутник» до станции метро «Комсомольская» занимает всего 25 минут.



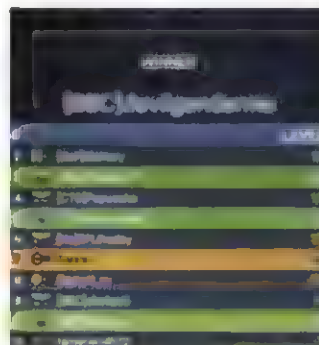
**МОСКОВСКАЯ ОБЛАСТЬ, Г. КОРОЛЕВ,
ПРОЕЗД МАКАРЕНКО, Д. 1**

(495) 516-40-04

Увидев самолет, на полсекунды подумал, что я опять играю в Modern Warfare 3. К счастью, вовремя опомнился – а то бы точно выпустил очередь.



Присоединившись к Gun Master в самом ее разгаре, выиграть вряд ли удастся, тяжело все-таки с пистолетом против автоматов и винтовок.



Самая большая неприятность в Gun Master – это смена оружия. Она происходит мгновенно, и если ты выскочил на вражеский отряд и чудом положил двух братьев, то третий обязательно тебя добьет, потому что ты вместо стрельбы меняешь оружие.

Вот скажите: когда рассматривать любовно выточенные виртуальные модели лицензированного оружия? Разве что на скриншотах...



Battlefield 3: Close Quarters

ONE В ПЕРВОМ

BF3:CQ – АДДОН ДЛЯ ПРИНЦИПИАЛЬНЫХ, СТОЙКИХ, МУЖЕСТВЕННЫХ БОЙЦОВ. ДЛЯ ТЕХ, КТО СПОСОБЕН ГОДАМИ ИГРАТЬ В ОДНУ И ТУ ЖЕ ИГРУ, ТРЕНИРУЯ СВОИ СПОСОБНОСТИ ПО ЗАХВАТУ ВЫСШИХ МЕСТ В ТАБЛИЦЕ РЕКОРДОВ. ДЛЯ ТЕХ, КТО ПРИДЕРЖИВАЕТСЯ РАЗ И НАВСЕГДА ВЫРАБОТАННЫХ, ДОВЕДЕННЫХ ДО АВТОМАТИЗМА ПРАВИЛ. ДЛЯ НАСТОЯЩИХ СОЛДАТ, КОРОЧЕ. НО НЕ ДЛЯ ЛЮДЕЙ СОВЕРШЕННО.



Платформа: PC, PS3, X360 Жанр: first-person shooter modern Издатель: EA
Разработчик: DICE Мультиплеер: интернет Обозреваемая версия: PC
Страна происхождения: Швеция



Всего четыре карты, зато сколько возможностей для противопехотных мин и C4!

Для выполнения задания на исцеление полумертвых соратников нет ничего лучше Zebra Tower – карта компактная, все ходы быстро выучиваются наизусть.

Совсем уж капитально разности окружение не дадут, но понаделать дырок в стенах – сколько угодно.





Вовремя это я решил перезарядиться...



З

аранее отвечаю на вопрос «Какие могут быть претензии?»: да, это дело самих игроков; да, если я не хочу, то могу и не играть; **ОДНАКО** лично я вижу во всем этом порочную практику. Точно так же как Counter-Strike на добрый десяток лет парализовал киберспортивный мир, не давая нормальным вещам вроде Day

of Defeat законного места на Олимпе, так и выпуск дополнений – «с четырьмя новыми картами!» – уверенными темпами шагающего экскаватора ведет к тому, что вскоре вы будете играть с десятком предлагаемых по умолчанию битв, согласно кивать вслед за утверждением «комьюнити хороших карт не делает» и безропотно отстегивать двойную цену за три-пять новых уровней. Потому что такой вот у них тренд.

Мне могут и будут возражать: зачем развращать людей, предлагать им какие-то наборы принципиально иных идей, неотработанных и вообще придуманных непрофессионалами (L4D2, потерпи, они не про тебя), если они уже играют в близкую к идеалу забаву, отполированную и гладкую как внутренняя поверхность цевья помпового ружья? Мол, задача разработчиков на данном этапе – улучшать экспириенс качественно, а не количественно; никто же не жалуется на недостаток новых оригинальных полей для шахмат?

Мой аргумент очень прост: тогда не берите за это такие деньги. В конце девяностых среди разработчиков считалось хорошим тоном выложить бесплатно набор дополнительных миссий просто для развлечения себя и пользователей. ОК, времена меняются. Но даже с учетом тотального ухода индустрии в прибыль такая инфляция никуда не годится. Впрочем, тут мы возвращаемся к «кто хочет, тот купит», поэтому будем считать, что весь этот спор выведенного яйца не стоит. Действительно, кто хочет – тот купит; лично я просто-напросто отговариваю вас от этого поступка. Смотрите сами: вот чего вы не получите, если потратите 600 рублей на что-нибудь другое.

Вариант «сухо и вкратце»: четыре карты, уникальный режим игры и десять заданий (за выполнение каждого – номинально уникальный ствол). Весь действительно новый и ценный экспириенс будет употреблен вами за пять-шесть лихорадочных

▲ Спринклеры здорово портят видимость, хотя всякие читеры, уверен, уже подключали эти эффекты за ненадобностью.



▼ Обгрызенная пулями лестница и покусанные шпательные колонны – типичная картинка середины матча в Close Quarters.

часов, после чего начнется привычная рутина: та-а-ак, надо сделать двадцать фрагов из базуки и тридцать из карабина... занять место в топ-5 нового режима... выиграть три Conquest Domination. Всем этим можно заниматься и в оригинале, поэтому вернемся на минутку к эффекту новизны.

Как известно, Battlefield 3 позволяет развернуться во всю мощь, но только не вольным модмейкерам, а самим разработчикам. Полгода назад серию «тематических аддонов» открыл Back to Karkand, состоящий из римейков карт BF2; в сентябре выйдет посвященный битвам железных чудовищ Armored Kill; препарированный же ныне Close Quarters – он про то, как легко превратить Battlefield в Call of Duty. В нем начинаешь обращать внимание на детали. Каждый угол – враг, каждая лестница – повод кинуть «грену от греха», каждый проем обследуется на наличие мелькающих фигурок. Все четыре карты проработаны так, чтобы между респавном и возможностью открыть огонь проходили миллисекунды. Этот безусловный плюс тянет за собой некоторые неприятности возрождения: когда влихиваешь 32 человека в двухэтажный офис, по которому из конца в конец летают пули и гранаты, приходится чем-то жертвовать – в данном случае возможностью окопаться. Впрочем, ветеранам Operation Metro не привыкать. Чемпионы турнирных перестрелок и медалисты эскалаторного кемпинга чувствуют себя в CQ как рыба в воде. Таргетовая аудитория дополнения – мастера шоттана, повелители «калаша» и властелины пулемета, хотя подходящее занятие найдется даже для снайперов на средних дистанциях.

Отдельно повезло универсалам. Если вы одинаково плохо владеете пистолетами, ружьями, карабинами и автоматами, то вам самая дорога в Gun Master. Правила этого режима, зародившегося в первичном бульоне Half-Life, чем-то напоминают загнанный в узкие рамки CS. Игроки делятся на две команды, каждому бойцу выдается пистолет. После того как он этим пистолетом сделает два фрага, его поменяют на полуавтоматический пистолет. Дальше в руках перебиваются практически все виды оружия, включая снайперские винтовки и гранатомет, а в конце нужно будет сделать «двоечку с ножа». Кто первым освоил этот ассортимент из семнадцати наименований, тот и победил. Поскольку в Gun Master нет четкого переломного момента (прогресс нельзя прервать, кроме как обидно погибнув от удара холодным оружием), то баланс распределяется в равных долях между везением, терпением и умением.

Есть в Close Quarters еще одна строчка, которую EA пихает во все описания: «разрушаемость в HD». Никакого отношения к высокой детализации или повышенному разрешению она не имеет, просто на картах аддона вас будут еще больше отапливать бьющиеся стекла, вырванные с мясом филенки, расстреливаемые пеноблоки, дыры в перегородках и прочие тайные помыслы офисного работника. К концу матча, особенно на сервере с повышенными рейтами, милое здание Zebra Tower превращается в декорации для документального фильма про ураган Катрина.

Раскинем, друзья, мозгами – что нам в сумме дает Close Quarters? Пять часов некоего эфемерного опыта, основанного на отработанных ранее рефлексках, десять стволов, которые почти ничем не отличаются от топовых пушек первого призыва (та же беда была и у Back to Karkand), и милая, но бесполезная визуалочка. Вы готовы заплатить за все это 600 рублей? **СИ**

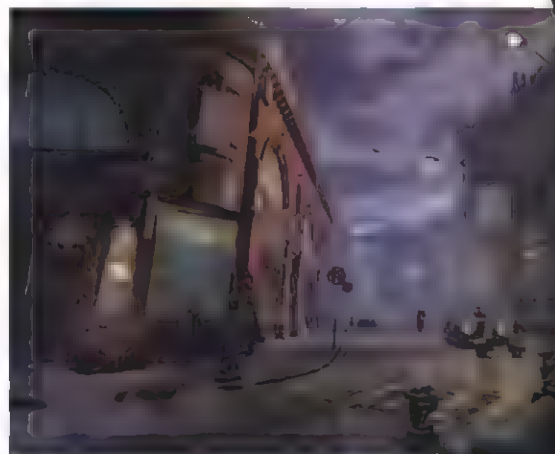




The Secret World

ВИДИМО, ЧТО-ТО СЛУЧИЛОСЬ – SECRET WORLD, КОТОРЫЙ РАЗРАБАТЫВАЛСЯ С 2002 ГОДА, НАКОНЕЦ-ТО ПОСТУПИЛ В ПРОДАЖУ! И ОН ОТЛИЧНО ВТИСНУЛСЯ В ВАКАНТНУЮ НИШУ ПОСТАПОКАЛИПТИЧЕСКОГО MMORPG-ХОРРОРА, ПОТЕСНИВ REQUIEM И HELLGATE:GLOBAL. ЗДЕСЬ ЕСТЬ ЗОМБИ И ДЕМОНЫ, МАГИЯ И ДРАКОНЫ, НО, СЛАВА БОГУ, НА ЭТОТ РАЗ НИКАКИХ АБСТРАКТНЫХ ВСЕЛЕННЫХ И УЗКИХ КОРИДОРОВ. ЭТОТ БОЛЬШОЙ МИР – НАШ. ПРОСТО В НЕМ, ТАК УЖ ПОЛУЧИЛОСЬ, ОЖИЛИ ВСЕ СТАРЫЕ ЛЕГЕНДЫ И РОДИЛИСЬ НОВЫЕ УЖАСЫ.

Жанр: MMORPG | Издатель: Bethesda | Разработчик: Funcom
Интернет-ресурс: [secretworld.ru](#) | Похоже на: The Sims 3 | Вышел: 2012 | Текущий статус: запущена и обновляется | Объем клиента: 10 Гб



«Обнимашки!»

«Есть в Secret World и совершенно фантастические»



И

дея такой игры появилась у Рагнара Торнквиста, автора The Longest Journey, еще в 1997 году. А вот ее воплощение заняло куда больше времени – Funcom возился с Age of Conan, пестовал Anarchy Online и сокращал своих сотрудников. И все же Secret World вышел, и рука создателя Dreamfall ощуща-

ется буквально везде. В этой игре вас постоянно будет бросать от реальности к фантастике, от коробок пиццы к индейскому сну, от арабских перестрелок к фавнам и верволькам. А честь стать первой сценой всеобщего катаклизма досталась Англии, Египту и Трансильвании. Правильно, где же еще такая плотная концентрация примечательных и интересных мифов?

ГЛАВА ПЕРВАЯ: АНГЛИЯ. ОБОЖАНИЕ

Первые несколько часов в игре пролетают, как одно мгновение. Сначала ваш персонаж открывает в себе страсть к метанию фэйрболов, а потом его сразу же забирает под свое крыло одно из тайных обществ. И вот вы только что прыгали по крыше новенького Mini Cooper, припаркованного у тротуара в Лондоне. А теперь вдруг оказались в каком-то лесу с особым спецзаданием за пазухой, и усатый товарищ с дробовиком объясняет, что во-о-он те зомби совсем не прочь сожрать что-нибудь со вкусом иллюмината или тамплиера. А по крышам местных разбитых машин тоже можно попрыгать. Вот только спустя полсекунды у них срабатывает сигнализация, и из леса набегает целая орда нежити.

Между тем, от подобных деталей в Secret World приходишь в щенячий восторг – это то, чем он по праву может гордиться. Очень трудно не простоять у висельника под маяком добрую минуту, изучая туфлю, упавшую с его костлявой

7.0

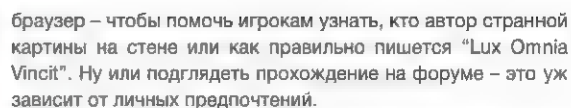
» Низких боссов здесь не

« Это, между прочим, настоящий ГМ. Падайте ниц.



СЕКРЕТЫ, ИЗЫСКАНИЯ И ИСКУССТВО

Супертайных организаций в Secret World три – Иллюминаты, Тамплиеры и орден Зеленого Дракона. Первые стали широко популярны благодаря Дэну Брауну и в основном концентрируют свои усилия на достижении власти и денег – и побольше, побольше. Вторые же, крестоносцы до мозга костей, подчиняются строгому порядку, защищают мир от зла и несут свет во имя луны. А последних товарищей часто путают с Обществом Дракона, но тибетские культисты, боготворящие теорию хаоса, имеют, мягко говоря, мало общего с рыцарями.



Подземелья в Secret World на удивление тоже весьма занимательны, хотя дух всех предшествующих ММО ощущается и тут. Тем не менее, это не помешало разработчикам избавиться наконец от лачек монстров между боссами и награждать последних пусть и не новыми, но разными и хитрыми способностями. Например, в первом же инстансе встречается ктулоообразный босс, от которого нужно прятаться так, чтобы он не сумел вас обнаружить. А в подземелье Анх водится громадный скелет, от которого приходится плясать назад и отчаянно отстреливаться. При этом роли все-таки остались классическими: святая троица (целитель, танк и дд) по-прежнему в деле, но хотя бы комбинации оружия и умений у них могут быть совершенно разными.

Несмотря на весьма положительное ощущение от первых нескольких часов игры, постепенно игра входит в привычное квестовое русло. Количество интересных заданий уменьшается обратно пропорционально выполненным миссиям, и вас все чаще будут отправлять просто убивать монстров. Сказывается и откровенный недостаток контента для высокого уровня – зловещий айсберг почти всех MMORPG, только что переживших релиз. И, кроме того, при всей своей заботе об истории мира Funcom умудряется делать совершенно ба-

ноги. Или потратить кучу времени, пытаться прочитать хитрое граффити на стене колледжа. Или облазить все здания в городе в поисках чего-нибудь интересного, и, самое главное, – действительно найти! Случайности в Secret World совсем не случайны: если вы видите расчлененный труп у алтаря в лесу, то за этим обязательно кроется история. А количество подобных деталей оставляет позади даже World of Warcraft.

С другой стороны, геймплеем занимался человек, который, кажется, ненавидит сюрпризы. И будучи совершенно линейным themepark, Secret World имеет лишь одну сэндбоксовую деталь – развитие персонажа. Вот здесь нет никаких рамок: девять видов оружия, сотни умений, десятки возможных комбинаций... и полная каша, которая творится в голове у того, кто первый раз увидел колесо способностей. Для тех, кто не хочет думать, разработчики все же ввели деки – предустановленные специализации, которые составляются из разных умений. Но что делать, например, если вы предпочитаете сражаться мечом и диском хаоса, а такой деки для вашей фракции не предусмотрено? И всему этому никак не помогает то, что большинство умений чрезвычайно похоже, а количество активных слотов строго ограничено. Но возможность выучить абсолютно все скиллы и довести до совершенства каждое оружие, согласитесь, весьма подкупает.

Видимо, даже когда World of Warcraft откинет последние копыта, его призрак будет висеть над разработчиками каждой новой MMORPG и монотонно завывать "Дела-а-ай кве-е-есты". О, или это на самом деле призрак Everquest?

Как бы то ни было, весь геймплей *Secret World* действительно привязан к выполнению миссий и прохождению подземелий. Ключевые персонажи всегда отмечаются на карте, и у них обычно припасены несколько долгих мозгоизматывающих видео и добрая порция нытья. Те, кто обожает *SWtoR*, утирают слезы счастьем: видеосопровождением в *Secret World* обладают все основные задания. А остальные раздраженно нажимают на кнопку Esc и привычно тянутся курсором за вторым красным значком. Но не тут-то было! Дабы принести светлую сущность фольклора в мохнатые души игроков, Funcom поставили строгое ограничение. Одновременно можно иметь только одно боевое задание и три мелких побочных квеста.

Такой благоговейный подход, тем не менее, имеет свои причины. Дело в том, что Secret World выделяется вовсе не зомби/демон-сеттингом и даже не своим загадочным сообществом. Основная его фишка – это миссии-расследования. Они, как настоящее сокровище, чрезвычайно редки, но прохождение каждой может занимать целые часы. Такие задания требуют эрудиции и просто догадливости. В них никогда не говорится напрямую, что именно нужно сделать. Вместо этого вас могут, например, попросить разгадать заветание или проникнуть в запертую клетку. В игру даже встроены

▲ Парк аттракционов - одно из самых зловещих мест в игре.



Онлайновый опыт Fulsum уникален. Например, взять хотя бы Anarchy Online. Она, конечно, функционирует уже 11 лет, но ее запуск в 2001 году был полным провалом, и куча технических багов и проблем сильно подмочили ей репутацию. Вторая, куда более серьезная, неудача поджидала эту компанию с печально известным Age of Conan, который принес с собой миллионные убытки и увольнения. И все же, ситуация, кажется, выправляется – АО дожила до апдейта графики, Age of Conan вошел в стабильную и прибыльную колею, а The Secret World... Ну, о его судьбе еще предстоит услышать. Но у меня на этот счет хорошие предчувствия.

нальные ошибки! Именно из-за них создается ощущение, что геймплеем тоже занимались дизайнеры-идеалисты, которые создали потрясающий сюжет, но напрочь забыли о низменных потребностях игроков.

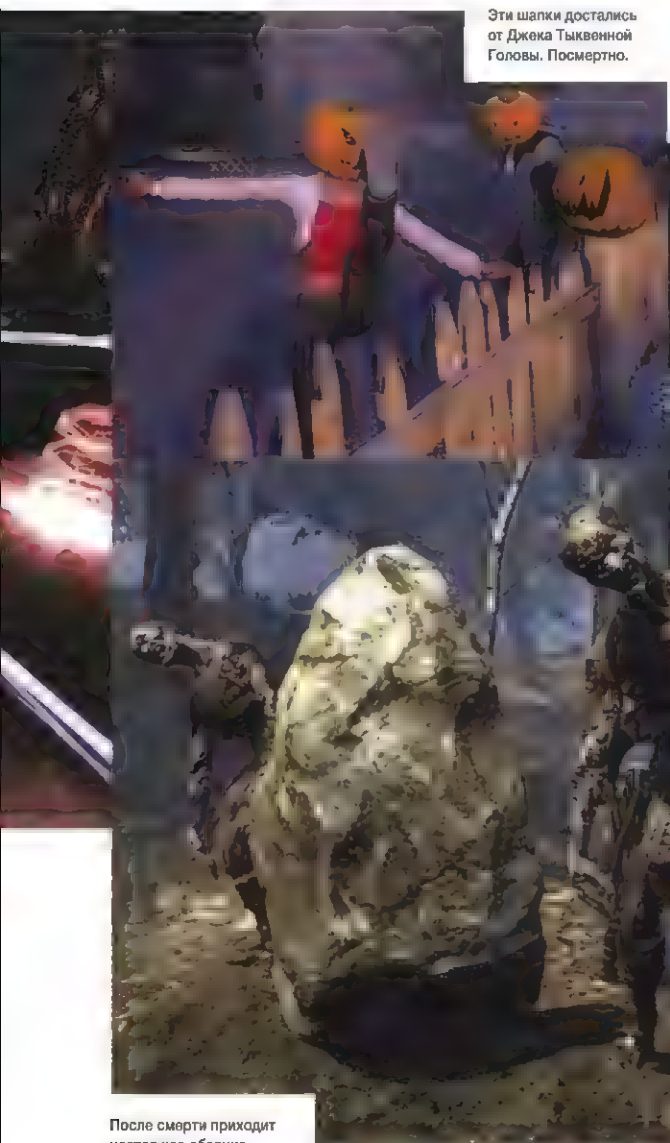
Первый, но не самый значительный промах разработчиков заключается в кастомизации персонажей. Представьте — огромный мир, разнообразные локации и монстры, ужасные твари и эпичные разрушения. И везде бегает совершенно одинаковые клоны (один рост, одни пропорции), которые различаются только майкой и кроссовками. Вторую же ошибку Funcom сделали при создании трех секретных организаций. С технической точки зрения эти фракции почти не отличаются друг от друга: те же классы, умения и задания. Поэтому в мире Secret World вы можете 10 раз встретить тамплиера и не отличить его от того же дракона. И почти ничто не напоминает об открытой, вообще-то, вражде между ними.

А прямое столкновение предусмотрено исключительно на полях боя, совершенно оторванных от мира. Два стандартных батлграунда с фиксированными командами и правилами, Бойцовский клуб (всегда пустующая арена) и огромная зона, в которой идут круглосуточные битвы за контрольные объекты. Захват одной из них дает бонусы всей тайной организации. И это было бы просто замечательно, если бы время боевых действий ограничивалось, как, например, в Rising Force или Aika. Но поскольку сражение никогда не заканчивается, то эти точки постоянно переходят между противниками. При этом наградные медали, которые нужны для покупки эпичной экипировки, легко набираются за неделю. И после этого о PvP, в общем-то, с чистой совестью можно забыть.

Эти шапки достались от Джека Тыквенной Головы. Помертно.



КОГДА-НИБУДЬ THE SECRET WORLD СТАНЕТ ТОЙ ЗАМЕЧАТЕЛЬНОЙ ММО, КОТОРОЙ ОН ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ЗАСЛУЖИВАЕТ БЫТЬ.



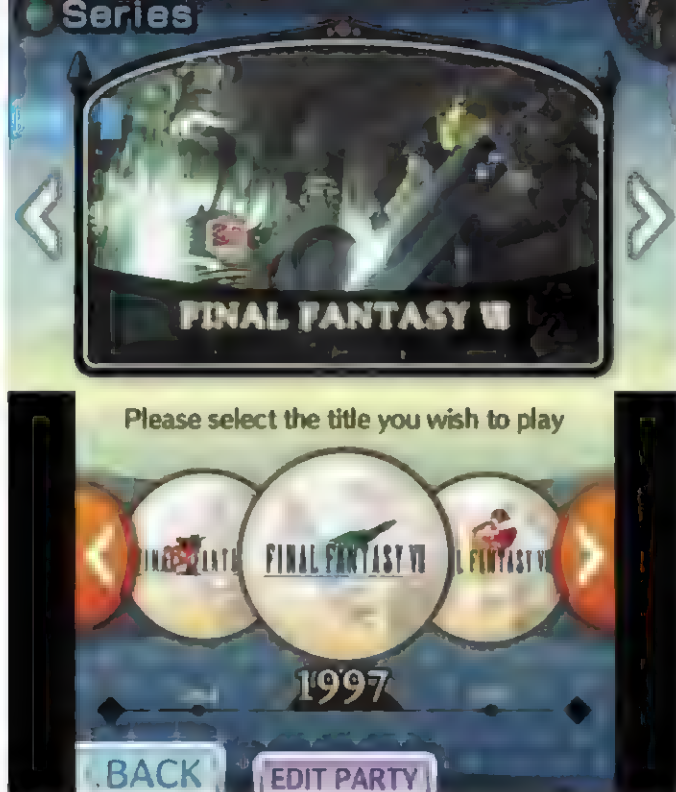
После смерти приходит настоящее обаяние.



ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ: TO BE CONTINUED.

Мне кажется, что немногие «наши» игроки способны действительно наслаждаться The Secret World. Его квесты, без должного преувеличения, гениальны. Мир прекрасен. История захватывает. Но игра написана на английском языке, и лишь малая доля нашего сообщества действительно способна читать все задания, изучать лор и решать заковыристые загадки. А кроме этого, The Secret World почти ничем похвастаться — ни войн гильдий, ни рейдовых подземелий, ни PvP-рангов разработчики не ввели. Да, красивый. Да, интересный. Да, кропотливо созданный мир. И все-таки он куда ближе к офлайновой RPG, чем нам того хотелось бы.

Впрочем, не стоит унывать раньше времени: в конце концов, история-то уже написана, поэтому Funcom, мы надеемся, начнет всерьез заниматься геймплеем. И The Secret World когда-нибудь станет той замечательной ММО, которой он действительно заслуживает быть. **СИ**



▲ Первым делом от нас требуется пройти режим Series – то есть, по три песни на часть, но на самой низкой сложности. А потом – каждую песню на средней на высокий ранг, чтобы наконец открыть максимальную сложность, на которой будет интересно играть.

▼ К тому, что смотреть надо на один экран, а тыкать – по другому, приходится привыкать, но в целом это проблем не вызывает. Зато делать правой рукой направленные вправо штрихи, удерживая при этом консоль на весу, не очень-то удобно.

▲ Во время event-уровней элементы битмэпа появляются по одному и зачастую довольно внезапно.

Theatrhythm Final Fantasy

ПРИ ТОТАЛЬНОЙ БЕЗЫДЕЙНОСТИ И СТАГНАЦИИ СВОЕГО ГЛАВНОГО СЕРИАЛА SQUARE ENIX ЯРОСТНО БРОСАЕТСЯ ПРАЗДНОВАТЬ КАЖДЫЙ ЕГО ЮБИЛЕЙ, НЕ УПУСКАЯ НИ ЕДИНОГО ШАНСА НАЖИТЬСЯ НА НОСТАЛЬГИИ МНОГОЧИСЛЕННЫХ ФАНАТОВ. ПЯТЬ ЛЕТ НАЗАД БЫЛА АНОНСИРОВАНА DISSIDIA (СИКВЕЛ КОТОРОЙ ОБОШЕЛСЯ БЕЗ ПРИВЯЗКИ К ЗНАМЕНАТЕЛЬНЫМ ДАТАМ), А СЕЙЧАС, НА 25-ЛЕТИЕ, КОМПАНИЯ ВЫПУСКАЕТ ОЧЕРЕДНОЙ ФАН-СЕРВИСНЫЙ ПРОЕКТ С ИДИОТСКИМ НАЗВАНИЕМ – ТЕПЕРЬ НЕ ФАЙТИНГ, А РИТМ-ИГРУ.

Платформа: Nintendo DS, Wii, 3DS, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, PC (Steam).
Разработчик: SQUARE ENIX, MONSTERLIPS, MONSTERLIPS, MONSTERLIPS.
Страна происхождения: Япония.

Тheatrhythm (по-японски звучит совсем ужасно – «сиаторидзуму») легко описать как амальгаму все той же «Диссидии» и Elite Beat Agents (или ее прототипа – Osu! Tatakae! Ouendan). От первой здесь персонажи и музыка из тринадцати номерных «финалок», от второй – основа геймплея, заключающаяся в отстукивании ритма по тачскрину.

Но – лишь основа. В ЕВА нужно было попадать в кружочки на тачскрине, в ТФФ же нужный порядок ввода стилусных росчерков (то есть, битмэл, как его называют поклонники Osu!) отображается в виде бегущей строки на верхнем экране, в то время как на нижний смотреть вовсе не приходится. Всего «Театритм» оперирует тремя возможными командами – простое прикосновение к тачскрину, направленный штрих и продолжительное нажатие.

ТФФ гордится, что в нем «более 70» песен, но на деле их оказывается не так уж и много: так, в это число входят лишние привычных битмэпов вступительная и заключительная темы из каждой «финалки». Остальные этапы делятся на три типа. В боевых (обычно темы боссов) четверка румяных персонажей противостоит разным врагам: при попадании игрока в ритм противники получают повреждения (причем количество наносимого урона не отображается), при промахах – герои. Исчерпали линейку здоровья – будьте добры, заново. Боевые уровни наиболее сложные, и кружочки



битмэпа тут для удобства разведены по четырем строчкам. Вокальные композиции и прочие запоминающиеся темы из сценки относятся к event-категории, в которой битмэпы простые, а на заднем фоне проигрываются ролики из соответствующей «финалки». Удивительно, но авторы «Театритма» решили не использовать красивые заставки из переизданий ретро-частей, ограничившись записью видео из оригинальных игр (а локализаторы это видео не тронули, оставив японский текст даже в FFIV). И последний тип уровней – «полевые», в которых одинокий герой марширует под спокойную музыку на фоне узнаваемых пейзажей.

Вряд ли включенный в ТФФ набор песен оставит хоть одного поклонника FF полностью удовлетворенным. Почему, например, в качестве основной field-темы FFX выбрана дурацкая Mi'ihen Highroad при таком ассортименте куда более приятных мелодий? Почему The Otherworld нет даже в списке бонусных песен, открывающихся за долгие часы отбивания тачскрина?

Вместе с тем в Японии уже вышло несколько десятков композиций в виде платных DLC (что, кстати, впервые практикуется на консолях Nintendo). Среди них – темы не только из номерных частей, но и из FF Type-0, FF XIII-2 и даже из FF Versus XIII – сплошь игры продюсера Ёсинори Китаве. А



« Если удерживание должно оканчиваться штрихом, то даже малейший сдвиг стилиса в любой его части будет равносильно промаху.

« Прокатка во время заученных попыток выбить себе еще одного нового персонажа в Chaos Shrine. Что забавно, все открывающиеся персонажи лишены индивидуальных умений – то есть, в геймплейном плане особого интереса они не представляют.

« Порой начинает казаться, что в подобных случайно составленных по кускам фразам больше смысла, чем в сюжетах от Мотому Ториямы.

ведь та же FF Tactics куда больше заслуживала попадания в юбилейный сборник, чем не успевшая к двадцатипятилетию Versus! А если уж вспоминать всякие сиквелы и спин-оффы, то нет смысла пропускать классные саундтреки Crisis Core и The Crystal Bearers. Но нет – в DLC (одна песня – одно евро, недешево!) появляется еще больше дурно звучащих треков из ранних частей.

И это тоже очень странно – в TFF представлены исключительно оригинальные версии композиций. Уж по крайней мере музыку из оригинальной трилогии можно было бы «причесать», как это делалось в любом современном переиздании. Да и в «Диссидии» были потрясающего качества аранжировки – чего уж говорить о The Black Mages!

Впрочем, как ни крути, музыка в «Театритме» отменная, а игровая механика все же неплохая. Чего же не хватает, чтобы играть и радоваться? Как ни странно, сюжета. Нет, я никоим образом не скучаю по тому параду безвкусицы, что Мотому Торияма сотоварищи выплеснул в глаза и уши

▼ На field-этапах встречаются муглы и чокобо.

игравших в «Диссидию», но полное отсутствие каких-либо сценок лишает игрока мотивации. Ведь у всех этих фансервисных игр есть колоссальный потенциал стать плацдармом для всевозможных шуток, для стеба над каждой из частей и ее героями. Почему бы разработчикам не взять пример с tri-Ace, спрятавшей в опциональный данжен Valkyrie Profile 2 несколько сценок, пародирующих наиболее запоминающиеся моменты игры? TFF же оказывается рекордно пустой в плане сюжета – тут даже последний босс существует на правах полурандомного боя: он выпрыгивает из ниоткуда после того, как игрок накапливает немного очков, не оказывает особого сопротивления, после чего показывает красивые титры.

Единственное, ради чего можно заставить себя играть в Theatrhythm после этого, – секретные персонажи, коих здесь даже больше, чем основных. Чтобы открыть каждого из них, надо собрать по восемь осколков кристалла соответствующего этому персонажу цвета – и тут начинается самое настоящее задротство.

Заветные кусочки кристаллов дропаются с боссов в специальном режиме Chaos Shrine. Там случайно создающиеся уровни состоят из двух половинок: сперва партия бежит по полям в поисках боя, а затем сражается с тремя противниками и боссом, и если за время одной песенки успеет их всех уложить, то получит с босса заветный дроп – который, конечно же, тоже выбирается произвольным образом.

Нудное выбивание кристаллов в Chaos Shrine усугубляется тем, что там используются только 20 композиций – десяток «полевых» и десяток боевых. Тут даже никакие DLC не спасут – этот список строго фиксирован, и TFF просто-таки обрекает всех, кому хочется добыть новых героев, на прослушивание одного и того же раз за разом.

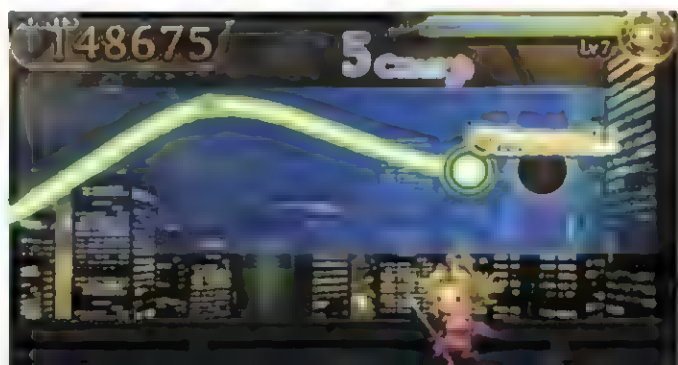
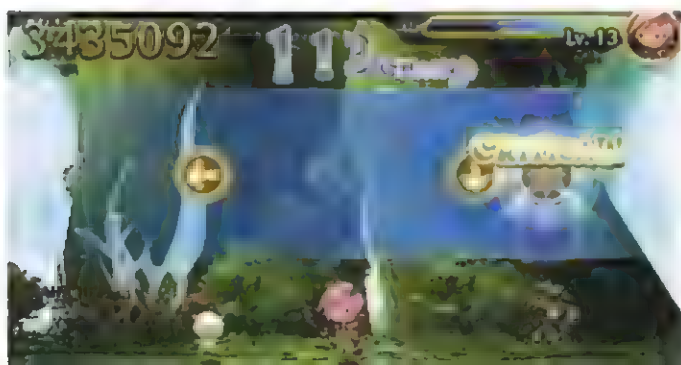
ВРАД ЛИ ВКЛЮЧЕННЫЙ В TFF НАБОР ПЕСЕН ОСТАВИТ ХОТЬ ОДНОГО ПОКЛОННИКА FF ПОЛНОСТЬЮ УДОВЛЕТВОРЕННЫМ.

В TFF есть и некое подобие RPG-составляющей: персонажи прокачиваются, получают способности (например, лимиты, лечение или простое повышение характеристик) и используют предметы – все для того, чтобы облегчить себе жизнь и гарантированно завалить босса. Но это актуально лишь в Chaos Shrine – при обычном прохождении песен максимальное количество очков может набрать только полностью «голая» команда. То есть, для самого интересного вся эта псевдо-RPG мифшура не нужна и вовсе.

Наконец, в TFF не ощущается никакого празднества (игра же юбилейная, помните?). 25 лет существования сериала здесь представлены в виде унылых коллекционных карточек с изображениями персонажей и боссов. В игре банально недостаточно контента.

Нельзя сказать, что «Театритм» сильно разочаровывает – по сути, он именно такой, каким его и следовало бы ожидать. Но в нем нет индивидуальности и глубины, присущей «Диссидии», в нем нет драйва и энтузиазма Elite Beat Agents, и практически в каждом аспекте игры найдется что-то такое, что с легкостью можно было бы сделать лучше. Своим успехом игра обязана Нобуо Уэмацу и его последователям – не будь их музыка так хороша, не видать бы «Театритму» этой «семерки». **СИ**

▼ DLC до сих пор официально недоступны российским пользователям.



Spirit Camera: The Cursed Memoir

САТОРУ ИВАТА НЕДАВНО СКАЗАЛ, ЧТО ЕГО КОМПАНИЯ ВЫЖИВЕТ, ЕСЛИ БУДЕТ ПРЕДЛАГАТЬ ТАКИЕ ИГРЫ, КОТОРЫЕ НА ДРУГИХ ПЛАТФОРМАХ НЕВОЗМОЖНЫ. ДАЖЕ ЕСЛИ БЫ ИСПОЛЬЗУЮЩИЕСЯ В SPIRIT CAMERA ТЕХНОЛОГИИ БЫЛИ НИГДЕ БОЛЕЕ НЕ ДОСТУПНЫ (А ЭТО НЕ ТАК), ТО ЭТО ВСЕ РАВНО НЕ ОПРАВДАЛО БЫ ЕЕ ЦЕННИК – НИКАКАЯ ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ ДЕМКА СОРОКА БАКСОВ НЕ СТОИТ.

2.5

ОЦЕНКА

ИГРА В ПРОБЕ

Платформа: Nintendo 3DS. Жанр: игра. Зарубежный издатель: Nintendo. Российский дистрибьютор: Nintendo. Разработчик: Tetsuya Nomura. Мультиплеер: нет. Обозреваемая версия: Nintendo 3DS. Страна происхождения: Япония.



Как рассуждают сами разработчики, львиная доля хоррорности сериала Project Zero (он же Fatal Frame), спиноффом которого является Spirit Camera, происходит от того, что игрок активно представляет себе то, чего не видит, – иными словами, он своим воображением дополняет реальность (про то, насколько популярен в последнее время феномен Augmented Reality, вы можете прочесть в предыдущем номере «СИ»). 3DS со встроенной камерой, гироскопом и стереоскопическим 3D прямо-таки умоляла Тесту Коеи выпустить на нее что-то хоррорное – но Ивата был против. Хоррорам, говорил он, место на домашних системах, с красивой графикой, хорошим звуком и возможностью играть в одиночку в темноте, а развлеченным консольным играм на 3DS не место. Экспериментируя, разработчики остановились на необычном решении – вложить в коробку с игрой AR-буклет, на взаимодействии с которым и будет выстраиваться геймплей. Задумка была интересна, но реализация с нечеловеческим трудом едва-едва дотягивает до того, чтобы это можно было назвать «игрой» и не поморщиться.

Зачин у здешней истории прост: к вам, игроку-слэш-герою, в руки попадает таинственный дневник (AR-буклет) и Камера Обскура (та самая, из Project Zero) в виде 3DS, через объектив которой на страницах книжечки начинают проявляться скрытые вещи. Вскоре у вас обнаруживается бестелесная напарница, потерявшая память Кавайная Девушка в Белом, вместе с которой вам нужно разгадать загадку Таинственного Дневника и спастись от Страшного Проклятья, которое наслала Женщина в Черном, желающая непременно запечатлеть себе в коллекцию ваше лицо. Бояться при слове «лицо», ага.

Действие игры, за исключением редких визитов в уродливо низкополигональный Страшный Особняк, разворачивается на фоне того, что вас непосредственно окружает. То есть, беседовать с Загадочной Девушкой в Белом и сражаться с призраками придется на прозаичных декорациях в виде, например, увешанного магнитиками холодильника или любимого бабушкиного ковра. От атмосферы уж мурашки по коже, правда?

Боевые встречи с представителями потусторонних сил здесь обставлены на манер Project Zero: удерживая врага в объективе, мы накапливаем силу атаки, а сфотографировав неуспокоенного в момент его нападения, успешно защищаемся. Чтобы отыскать постоянно телепортирующегося призрака, приходится смотреть по сторонам, крутиться на все 360 градусов с 3DS в руках – и это довольно любопытно... в первый и единственный раз. Одного раза также хватает, чтобы убедиться, насколько плохо сочетаются игровые персонажи с реальным окружением: они все время парят в воздухе (даже когда идет анимация ходьбы), а в сравнении с близлежащими объектами кажутся совсем уж крошечными и смешными.

К категории «достаточно забавно, чтобы единожды поглумиться» относится и геймплей, завязанный на AR-книжке. Большую часть времени от игрока требуется лишь прицель-



Примерно так выглядит геймплей в Spirit Camera: на темном фоне ходит замаскированный глумель, а мы его фотографируем.

СРАЖАТЬСЯ С ПРИЗРАКАМИ ПРИДЕТСЯ НА ПРОЗРАЧНЫХ ДЕКОРАЦИЯХ В ВИДЕ ЧУВШАННОГО МАГНИТИКАМИ ХОПОДИЛЬНИКА ИЛИ ЛЮБИМОГО БАБУШКИНОГО КОВРА.

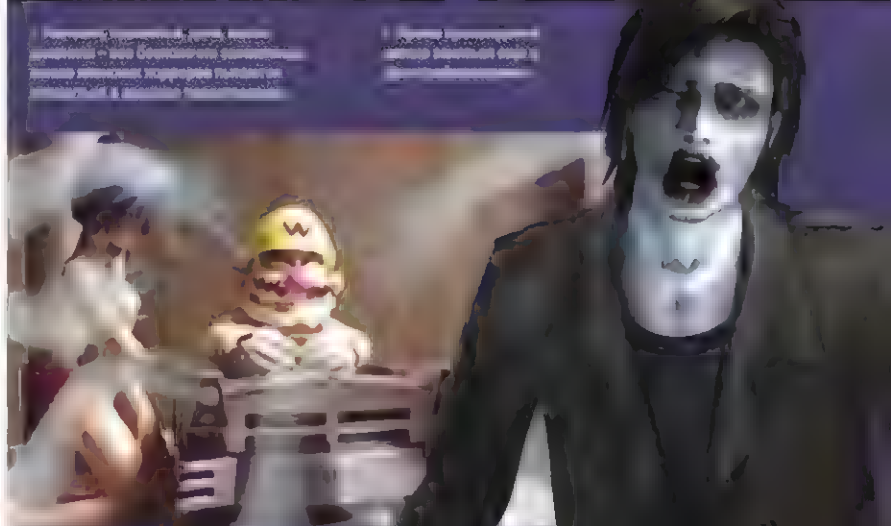
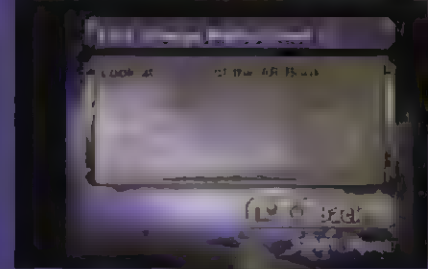
ся 3DS-камерой на релевантную для сюжета в данный момент страницу (это такая недоголоволмка – поди догадайся, чего вообще игра хочет). В качестве награды на страницах «дневника» проявляются всякие «пугающие» изображения и символы (локализаторы решили не перерисовывать книжечку, поэтому приходится любоваться на хирагану с субтитрами).

Итак, геймплей в Spirit Camera состоит из вариации на тему Face Raiders (бесплатной встроенной в 3DS игрульки), листания книжечки с просмотром AR-анимации и болтовни с унылой девичьей. Вся игра проходит за два часа, и треть этого времени уходит на повторы одних и тех же сюжетных реплик (которые сами по себе ничего интересного в себе не несут) – словно авторы Spirit Camera держат свою целевую аудиторию за любителей «Телепузику».

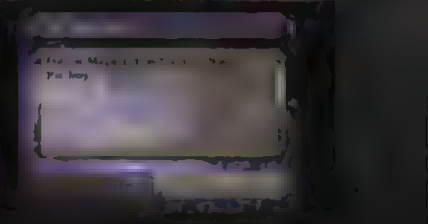
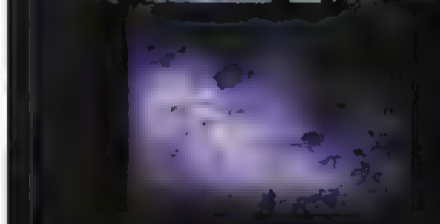
Аналогия с «Телепузиками» не случайна: игра вызывает примерно такое же чувство недоумения и брезгливости. На обложке Spirit Camera красуется рейтинг «Т», но я не могу себе представить нормального человека старше лет так семи, которого она могла бы напугать. Ну, разве что, памятка тот материал из «Фамицу», нежных японских фиалок, фотографирующих друг друга и ахающих, когда на снимке за подругой проявляется еще более страшная образина.

И – да, «двойка с плюсом». Понимаю, что столь низкая оценка вызовет недоумение, ведь ниже «тройки» – это уровень «Боев с тенью», «Московских криминалитетов» и прочей отрыжки бывшего отечественного игропрома. Но ведь Spirit Camera не сильно лучше, хоть на ее обложке и красуется знак качества Nintendo. Она во всех смыслах уродлива: от сюжетных сценок складывается впечатление, что озвучку записывали школьники на перемене, потратив предыдущий урок вместо учебы на написание типа как страшилочного фанфика по Project Zero. И в большинстве случаев она работает как-то через пяную точку. Spirit Camera – самая физически неудобная игра из всех, которые мне встречались. В нее нельзя играть в дороге: она постоянно требует AR-книжки и кручения на месте, и человек, вздумавший играть в нее вне дома, будет неизбежно выглядеть в глазах окружающих как полнейший идиот. Но при этом и дома в нее поиграть толком не удастся. отвратная камера 3DS умеет более-менее нормально работать только при ярком свете, и обычных лампочек ей часто бывает мало. В моем случае даже днем при довольно-таки прозрачных занавесках играть в Spirit Camera было проблематично. И... хоррор-игра, требующая яркого освещения. чтобы работать? Кому вообще могла прийти в голову подобная идея?

Если бы она стоила не \$40, а \$4, не оскорбляла бы интеллект игрока бесконечным разжевыванием банальнейших пошлостей и не пыталась быть чем-то, кроме техдемки, то, быть может, все не было бы так прискорбно. А так – осознавая, что Project Zero 4 для Wii на Западе Nintendo так и не выпустила, подсунув нам зато Spirit Camera как новый мега-хит для 3DS, хочется посоветовать господину Сатору Ивате выпороть себя публично. Потому что с такими чудесными эксклюзивами (и цифры со мной согласны: за первый месяц продаж в США Spirit Camera нашла лишь 6500 неудачников, согласившихся ее купить) Nintendo пойдет на дно и без помощи смартфонов **СИ**



О мист Рэй из «Боев с тенью» превратилась в Лоси на «Вильфред Лидер-Дан на гаш». Верно, опасайся!



Endless Space

ВСЕ ШЛО СВОИМ ЧЕРЕДОМ. МИРНОЕ ЗВЕЗДНОЕ КОРОЛЕВСТВО АНГМАР ПОТИХОНЫКУ РАСШИРЯЛОСЬ, ЗАХВАТЫВАЯ ЛУЧШИЕ СИСТЕМЫ ГАЛАКТИКИ, ФЛОТ ОХРАНЯЛ РУБЕЖИ, СВОИМ ДЕЛОМ ЗАНИМАЛИСЬ ТОРГОВЦЫ И СТРОИТЕЛИ, КАК ВДРУГ МЫ ПРОИГРАЛИ... ИНАЯ РАСА НАСТОЛЬКО ОБОШЛА ВСЕХ В ЭКОНОМИКЕ И СТАЛА ВЛАДЫЧИЦЕЙ ВСЕЛЕННОЙ. НЕВЕРОЯТНО, НО ФАКТ.

Платформа: Windows Жанр: strategy, turn-based sci-fi
Зарубежные издатели: Amplitude Studios

Регистрация и издатель: не оставят Рэд, болтики, Амплицитуды, Шидке
Мультиплеер: да, 8 игроков Обновляемая версия: 1.1
Страна происхождения: Франция

Еndless Space хороша тем, что здесь даже на легкой сложности можно потерпеть поражение в первой же партии, даже если вы космическую собаку съели на 4X-стратегиях. Искусственный интеллект ведет себя напористо, активно исследует и обменивает технологии, нападает на слабых и пытается договориться с сильными. Расслабляться уже после двадцатого хода нельзя — сожрут-с. Увидев такое, рука моя потянулась было поставить «девятку», но... Но еще три-четыре попытки убедили: проект-то хороший, однако доработать напильником его стоит.

И сразу о прекрасном: особенно мне понравились битвы. Деление их на три фазы (схватки на дальней, средней и ближней дистанции) встречалось и раньше, но вот элемент карточной игры в глобальных космических стратегиях редок. За считанные секунды надо выбрать, где поднять мощност атаку, где сбить вражеские снаряды с курса, а где — отремонтировать поврежденные юниты. Желания что-то поменять в схеме не возникает, настолько она отлажена.

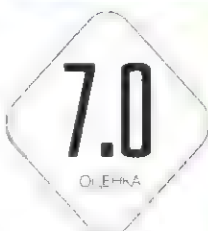
Жаль, что AI в первых войнах ловится на примитивнейшую тактику — сбор армады из кораблей, напичканных лишь щитами и торпедами. Пока до кремниowego оппонента дойдет, что надо как-то противостоять армадам мелких корабликов, не несущих на борту оружия среднего и ближнего боя, половина его империи сменил хозяина. Потом, конечно, враг переоборудует флот и подтянет модернизированные отряды к границам, но обычно это бывает слишком поздно.

Еще один почти чит — герои. Научись компьютер использовать их хоть вполсилы так же эффективно, как человек, бит-

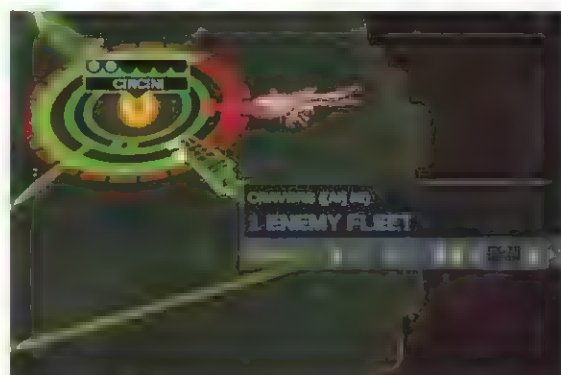


На бой кровавый, святой и правый... Амебы подготовили вражине сюрприз — полные погреба торпед.

Когда мы еще отобьем окраинные системы у пиратов — флот-то на другом краю галактики. Но это цветочки, говорят, корсары иногда целые цивилизации уничтожают.

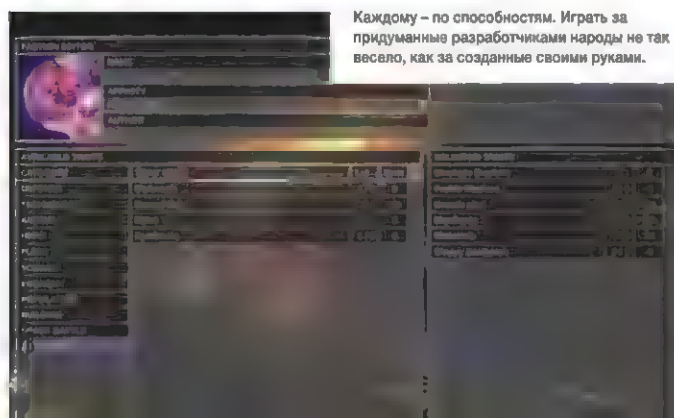


« Наземные сражения обещают ввести в одном из патчей, а пока «шторм» выглядит так: приводим на орбиту корабли и ждем, пока линия вокруг планеты не перекрасится в наш цвет.



ПУСТЬ ТВОЙ ВИД НЕ ВЫМИРИЕТ

В расах интересны не столько отдельные навыки, сколько врожденные способности. Hissho на пятнадцать ходов после выигранной битвы усиливают себя. Sower выращивают мало еды, зато превращают в нее очки производства. Atoeoba видят всю карту со старта. Pilgrims пакут целые колонии и переселяют их на другие планеты. A Gravers пожирают все живое на небесных телах, истощая их, но получая неслабые бонусы поначалу. Впрочем, мы-то знаем, что самой сильной стороною станет та, которую придумают геймеры. Иначе зачем нужен был бы конструктор рас?



Каждому — по способностям. Играть за придуманные разработчиками народы не так весело, как за созданные своими руками.

ся с ним было бы в разы приятней. Увы, если мы прокачиваем своих придворных до вершин мастерства, то соперники и в ус не дуют, ведя на убой армады звездолетов без чуткой направляющей руки. Спасает их неплохо поставленная экономика, благодаря которой при прочих равных численность войск получается сопоставимой. Но умелый подбор контраргументов и (пусть немногочисленные) адмиралы, в конце концов, склонят чашу весов на сторону homo sapiens.

Стоп. А кто сказал, что с этим нельзя бороться? Помилуйте, а как же мультиплеер на восемь человек? Правда, там редко задумываются о хитроумных способах победы (вроде дипломатической и технологической). Шашку в зубы — и вперед к захвату столиц. Эх, сюда бы дипломатии побольше (вершина прогресса здешних МИД — обмен технологиями), «пушек» да модулей поразнообразнее, исследований каких-нибудь хитроумных. И обязательно подправить интерфейс, не счесть в игре раздражающих и отвлекающих мелочей (вроде невозможности выбрать флот противника для атаки или посмотреть список оставшихся спецресурсов в момент обмена с соседями). Сделай это Amplitude Studios, и конкурент Galactic Civilizations II и Master of Orion II выйдет на загляденье **СИ**



Sid Meier's Civilization V: Gods & Kings

СОВСЕМ ЭТИ НЕМЦЫ ОБНАГЛЕЛИ – ПРИВЕЛИ МИССИОНЕРА И РАСПРОСТРАНИЛИ БУДДИЗМ НА РОТТЕРДАМ. НО НИЧЕГО, НАШИ ДОБЛЕСТНЫЕ СЛУЖИТЕЛИ КУЛЬТА УЖЕ ГОТОВЯТ КОНТРОПЕРАЦИЮ. СКОРО В ГОРОД ПРИБУДЕТ ИНКВИЗИТОР И ИЗНИЧТОЖИТ ЭТУ ЕРЕСЬ, А ЗАТЕМ СВЯЩЕННИКИ ВЕРНУТ ГОРОЖАН В ЛОНО МАТЕРИ НАШЕЙ ХРИСТИАНСКОЙ ЦЕРКВИ.

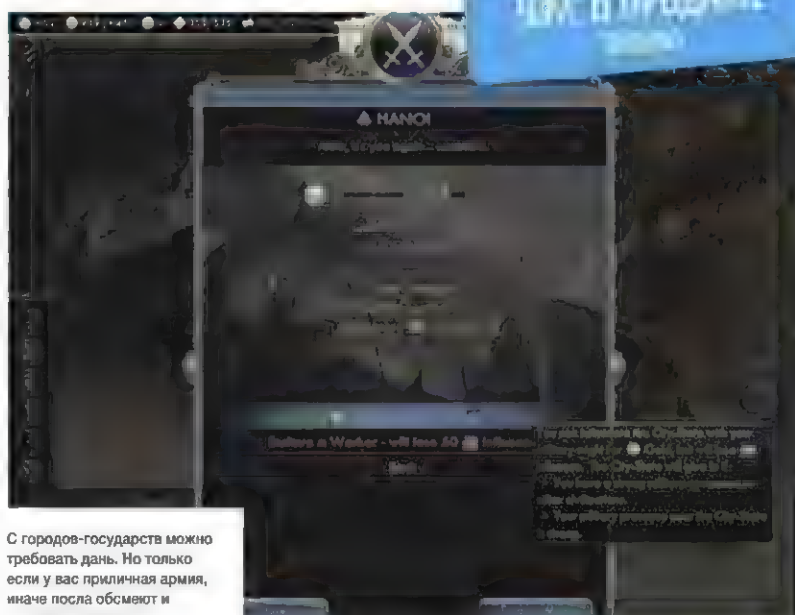
Платформа: Windows Жанр: strategy, simulation, turn-based Зарубежный издатель: 2K Games Российский издатель: 1С-СофтКлаб Разработчик: Firaxis Games Мультиплеер: до 10 игроков
Обозреваемая версия: PC Страна происхождения: США

Firaxis Games знаком рецепт хорошего аддона. Пара весомых добавок к геймплею плюс исправление ошибок, и вот уже фанаты в голос прославляют компанию, сделавшую свою игру еще лучше. Так получилось и с Gods & Kings, пятая «Цивилизация» в обновленной ипостаси – та стратегия, увидеть которую должен каждый.

Нововведений в геймплей два, и они отнюдь не второстепенны. Хотя в плане шпионажа американцы ничего нового не придумали. Рыцари плаща и кинжала крадут технологии, совершают государственные перевороты в городах-государствах, занимаются контрразведкой – то есть живут насыщенной жизнью, как и положено агентам 007. Правда, число их ограничено, поэтому отпускать доморощенных штирлицев на рискованные операции не рекомендую. Провалятся, потеряете ценного сотрудника, заменить которого нечем.

С еще одной новинкой – религией – все сложнее. Забыты простенькие «опиумы для народа» из Civilization IV, теперь создание собственного культа стало делом первостепенной важности. Да еще и небыстрым, надо сказать. Сначала придется раздобыть немножечко веры, нового ресурса в пятой части (простейший способ сделать это – построить храм). Затем основать верование, потом дожидаться появления пророка, который и станет основателем религии. И не забыть ее потом улучшить. Зачем? Затем, что каждый шаг дает какие-то бонусы. Выбираем мы их сами, и чем раньше страна станет основателем веры, тем больше вариантов предложат. Опоздаете – все «плюшки» достанутся более расторопным соперникам.

Бонусы от религий весьма разнообразны. Так, в одной из партий моя Голландия почти половину доходов полу-

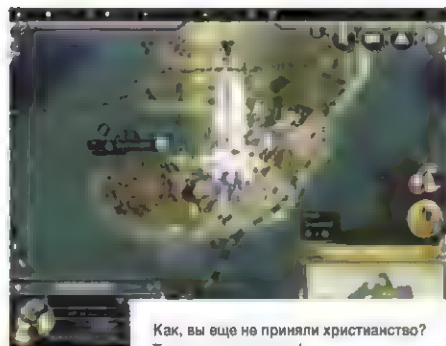


С городов-государств можно требовать дань. Но только если у вас приличная армия, иначе посла обсмеют и отправят восвояси.

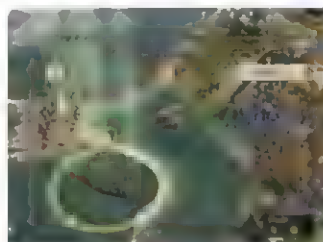


чала от городов, принявших христианство. Да и счастлив народ не в последнюю очередь был благодаря истинной церкви. Одна беда – противники постоянно пытались насадить ислам с буддизмом в наших поселениях, но доблестные миссионеры с инквизиторами (приобретаемые за веру, а не за деньги!) успешно противостояли неприятельским атакам на духовном фронте.

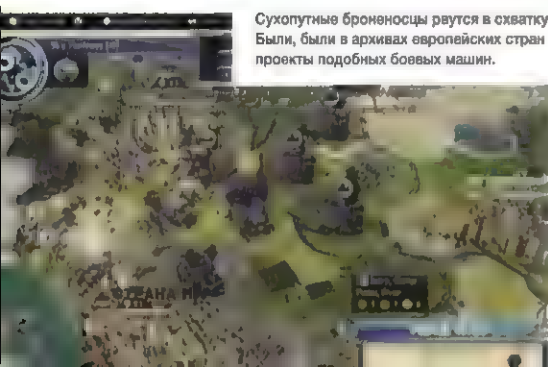
К слову, AI и в обычной войне ведет себя весьма агрессивно в сравнении с базовой версией, не стесняется на весь мир объявлять о своей ненависти к игроку и атаковать слабейшего. Хотя воюет не всегда удачно. Наверное, из-за внедренных в Gods & Kings зон контроля, мешающих передвигаться мимо вражеских юнитов без потери скорости. Да и самих противников стало больше – целая плеяда народов добавилась к и так не маленькому списку. Тут и заточенные под раннее установление культа кельты, и прекрасно сражающиеся с великими державами эфиопы, и направленные на мирную аннексию городов-государств австрийцы. На мой вкус, правда, испанцы уступают остальным, но фанаты наверняка найдут и им достойное применение. Благо стратегий с введением религии стало просто видимо-невидимо. Чем не повод еще разок завоевать мир или полететь в космос? **СИ**



Как, вы еще не приняли христианство? Тогда мы идем к вам!



«Голландский корабль просто великолепен. И приморские поселения грабит, и суда захватывает. Впрочем, это не единственный новый юнит.



Сухопутные броненосцы реутся в схватку. Были, были в архивах европейских стран проекты подобных боевых машин.

ПАДЕНИЕ РИМСКОЙ ИМПЕРИИ

Gods & Kings – это не только битвы на случайных картах, но и жесточайшие сражения в сценариях. Попробуйте отстоять римские владения в годы, когда на всесильную некогда империю накатывались орды варваров. Или завоевать Англию, выступая в роли нормандского герцога Вильгельма. Ну, а если хочется чего-то оригинального – добро пожаловать в Empires of the Smoky Skies. Измененные ветки технологий и юниты, будто сошедшие со страниц романов в жанре паропанк, прилагаются. Жаль, в последнем сценарии заимствований из реальной истории многовато, но и так он – одна из жемчужин в короне Civilization V.

Legend of Grimrock

НАЛИЧИЕ ОДНОГО И ТОГО ЖЕ ИМЕНИ В ГРАФАХ «ИЗДАТЕЛЬ» И «РАЗРАБОТЧИК» НАМЕКАЕТ НА ДАЛЬНЕЙШУЮ ВАКХАНАЛИЮ ВОКРУГ СЛОВА INDIE, НО ПОСКОЛЬКУ В НАШИ ДНИ ЭТОТ ТЕРМИН НЕ СЕТ НЕГАТИВНЫЕ КОННОТАЦИИ, ДАВАЙТЕ ЕГО ИЗБЕГАТЬ. LEGEND OF GRIMROCK – ИГРА, БЕЗУСЛОВНО, НЕ ДЛЯ ВСЕХ, НО ЭТО НИКАК НЕ СВЯЗАНО С ЮРИДИЧЕСКИМ ИЛИ ФИНАНСОВЫМ СТАТУСОМ ЕЕ РАЗРАБОТЧИКОВ.



Платформа: PC, жанр: first person action, от первого лица, Издатель: itch.io, разработчик: Ironmole Games, Мультиплеер: нет, рейтинг: Обзорная: Майк Вейсман, Сцена пролога: Ждунья Сушанова

И

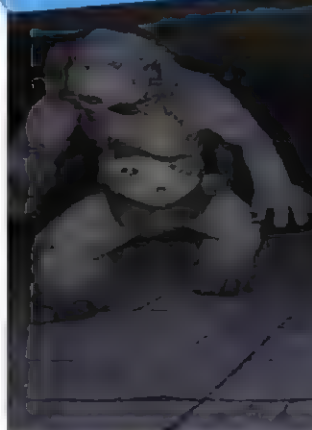
значально Legend of Grimrock была и не для меня тоже. Только представьте: я люблю тактические, походовые и пофазовые игры. Чтобы можно было размеренно подумать, находчиво хмыкнуть, насупить брови над списком мощных заклинаний, пометаться в терзаниях – употребить банку с маной хилеру, который полечит воина, или просто скормить варвару целебные корешки. Шахматы с килограммом изюминок – вот мой любимый десерт.

Подземельные «ползалки» с управлением отрядом в реальном времени я, наоборот, не люблю. Я так и не прошел Eye of Beholder, не осилил классическую до мозга костей Dungeon Master, не интересовался даже наикрасивейшей RPG своего времени – Stonekeeper. Ну не нравится мне судорожно тыкать мышкой, не успеваю я отслеживать, кого отравил паук (чтобы быстро-быстро залезть в инвентарь и сожрать антидот, пока все здоровье не утекло), и чья сейчас очередь вваливать в жбан по кулдауну. Поэтому когда анонсировали Legend of Grimrock, первые две строчки пресс-релиза я еще радовался, а потом как-то быстро погрузился. Реалтайм? В лучших традициях EoB? Пожалуй, пропущу.

Через несколько месяцев после релиза LoG я обнаружил, что практически все мое окружение уже купило, а некоторые даже и прошли ее, попутно восторгаясь отдельными элементами. Крутая, говорят, интересная, загадочная и вся такая пропитанная духом девяностых. Ну уж нет, такое терпеть решительно невозможно! Ну и взял на распродаже, чего там, 120 рублей – как два пиратских диска в 97-м.

Обещанного разработчиками возвращения к истокам я боялся впустую. Да, это реалтайм, но он напоминает, скорее, Diablo от первого лица или поздние Might & Magic, где

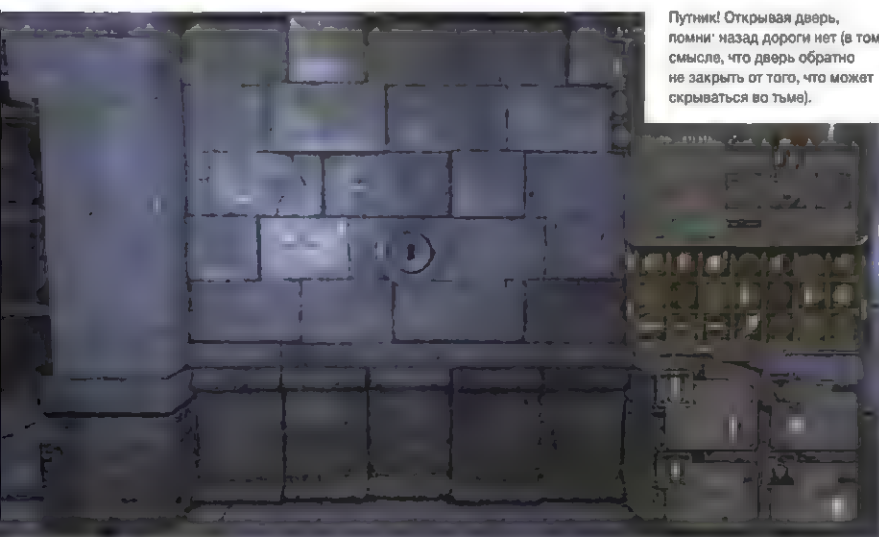
УМЕТЬ В ТЕРРАКЕ



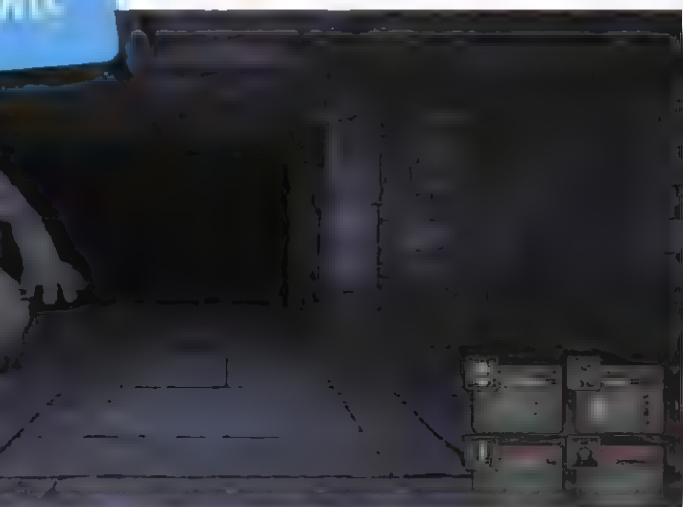
▲ Через полторы секунды этот увальень окажется в соседней клетке. За это время нужно успеть набрать рунный код фэйрбола, развернуться и нацелить курсор на атаку с самым большим кулдауном. Вот как после этого любить партийные «краулеры» в реальном времени?



Путь! Открывая дверь, помни: назад дороги нет (в том смысле, что дверь обратно не закрыть от того, что может скрываться во тьме).

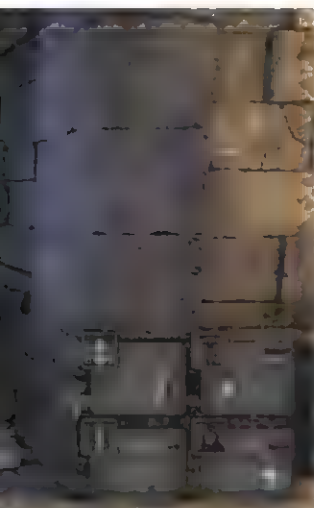


Степень хозяйственности меняется с углублением в Гримрок: сначала выкидываешь ненужное барахло по мере заполнения карманов, а потом колдовать с перетасовкой приходится после каждой секретки.



можно спокойно танцевать вокруг оппонента, кайтить его по площади в четыре квадратных метра и издевательски наносить удары до того, как тот соизволит поднять конечность или пальнуть чем покрепче. К тому же тут есть официальная регенерация здоровья и маны – сроду такого в хардкорных RPG не бывало. В качестве утешения разработчики предлагают режим игры без автокарты. Нет, спасибо, я не мазохист. У меня карандаши все давно уже кончились. И тетради в клеточку тоже.

Однако удивительное дело: если бы не эти два пункта, я бы точно бросил игру на полдороге, как это произошло пятнадцать лет назад с Eye of Beholder. Кайтинг монстров напомнил любимые моменты из Might & Magic VI, а регенерация позволила манчкину-завхозу внутри меня похачнуть над найденными сокровищами. Некоторый градус хозяйственности рекомендуется любому игроку: место в инвентаре каждого персонажа ограничено весом и количеством – последнее компенсируется контейнерами, но вес от этого только прибавляется. Отыгравая хапугу и скупердяя, приходится постоянно чем-то жертвовать: выкидывать со слезами на глазах годовой запас факелов, избавляться от грубо сколоченных ящиков, в которых так удобно хранить свитки с заклинаниями, спешно расходовать ядовитые и огненные бомбы (от электрических и ледяных толку больше, поэтому их жалко). Экипировочного добра в игре оказалось не так уж много – каждый из четверых моих подопечных сменил по два-три оружия да по разу переоделся. Финские модельеры оказались скупее меня: я отыскал внушительное количество секреток, но единожды надетую бижутерию не менял практически никому. В один головокружительный



» Incosmiiiiiiiiing! На самом деле это очень забавная головоломка, напоминавшая мне те дни, когда только вышел Dungeon Master на западе – только играл я тогда не в него, а в «Автослабом».



момент, однако, моя бережливость обернулась сторицей: для решения одной из загадок понадобились весьма нетривиальные предметы, которые я совершенно случайно притащил с собой.

Второй манчкин во мне горько расплакался ближе к концу игры, поняв, что он так и не «замаксил» ни один классовой скилл. Можно смело убивать все что движется, обшаривать потайные углы в поисках случайно убежавшего трехметрового краба, возвращаться на точки случайного возрождения всякой мелочи, но распыляться даже на две ветки умений (а у каждого героя их по шесть) – непозволительная роскошь, опыта за все тринадцать уровней едва хватает на одну целиковую веточку. А ведь воинам кровь из носа нужно уметь носить тяжеленную броню, магу никуда без хоть немного прокачанного фэйрболла, и только разбойница оказалась ближе всех к финишной черте: одного очка ей не хватило, чтобы получить мастера спорта по стрельбе из лука, арбалета и пращи.

Зато третья сущность была удовлетворена сполна: такого удовольствия от вскрытия многочисленных секретных ходов, лазов, ниш и манящих запертых дверей я не получал уже давно. Минимальные требования: глаз-алмаз и бодрое состояние организма. Не обходится без огорчений: обшарив весь уровень и отомкнув доступ к двум травкам для антидота, в карму разработчиков минусы пишутся как-то сами собой, но в общем и целом это занятие полезное. Внимание прокачивается, опять же.

А еще прокачиваются руки. Я уже говорил, что не люблю реалтайм – в первую очередь потому, что приходится отслеживать, чья очередь бить. Финны в этом направлении не то, что не упростили – они только все усложнили. Терминов вроде «текущий выбранный персонаж» или «атака базовым



А. В. РАЗВИТИЕ

И. И.

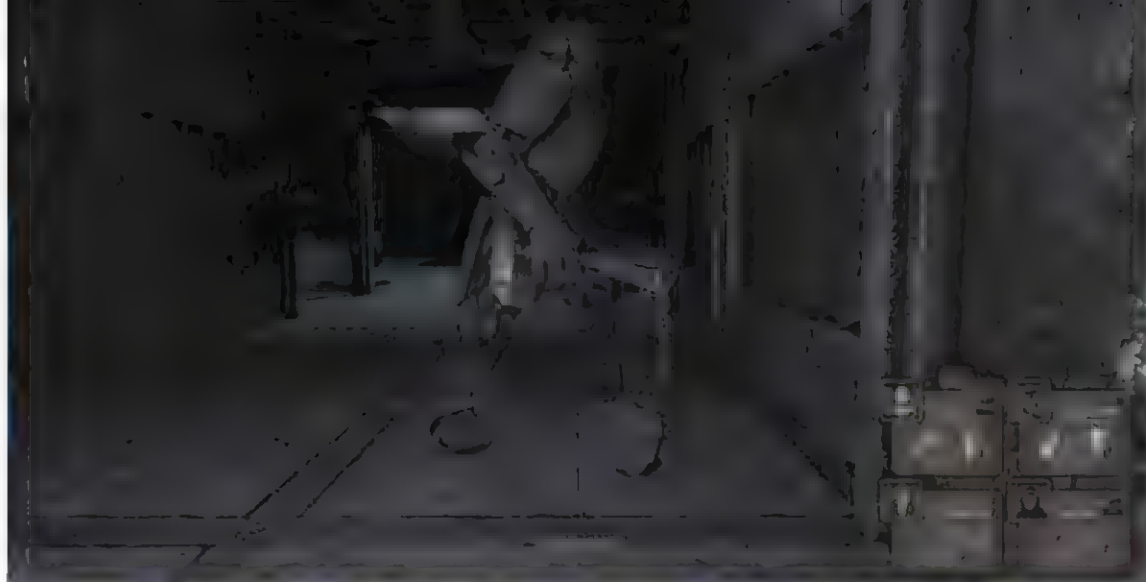
А. И. М. ХАЙД

» Шифровки, оставленные предыдущим разумным посетителем горы Гримрок, несут в себе массу полезной, но не всегда актуальной информации.

» Тулик – это всегда ловушка. Баланс сил в LoG очень простой: если ты выпрыгиваешь на толпу с воплем «Кто на новеньких?», то впадаешь в панику, загоняешь себя в угол и проигрываешь. Если «пуллэш» по одному, то кайтишь врага по безопасному пятаку до потери НР-бара и



«Тех, кто добрался до предпоследнего этажа без магов (или без маны у мага), ждут четыре бряцающих неприятностями сюрприза».



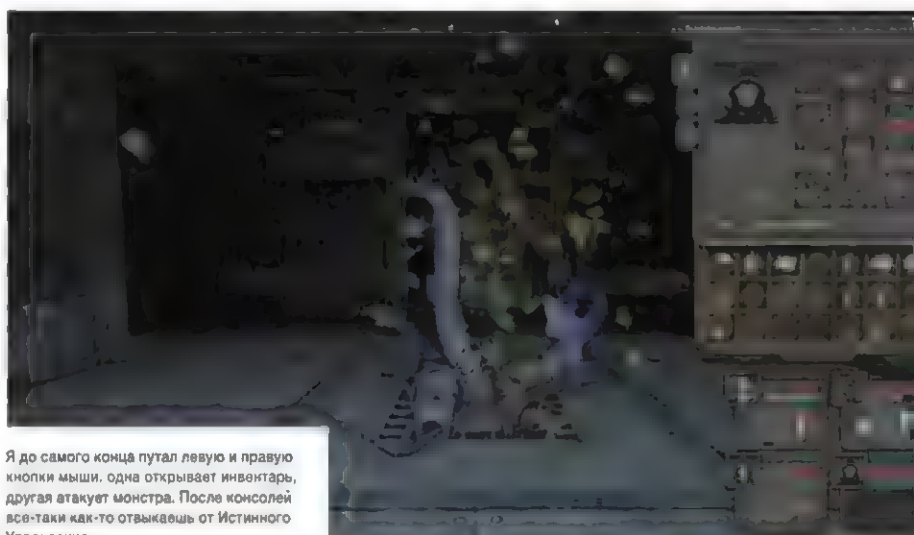
оружием/быстрой магией клавишей A» тут нет. Чтобы нанести противнику вред, нужно точно попасть курсором в иконку оружия одного из персонажей, а чтобы скастовать магию, нужно набрать ее рунный код. Каждый раз – заново. ТЫЧА МЫШКОЙ В МЕЛКИЕ ИКОНКИ. В такие моменты карма разработчиков падает настолько, что пробивает земную твердь и достигает уровня магмы

Как вы понимаете, играть партией в четыре мага с таким интерфейсом невозможно в принципе.

И нет, не могу все-таки обойтись без претензии к финской одежде ручной работы. Три комплекта основной экипировки и с два десятка прочих предметов смотрелись нормально во времена дефицита времени и рук, когда над одной игрой работали по два-три человека. Но сейчас-то даже для «рогаликов» на флэше пишут хитромудрые генераторы шмоток с параметрами, названными по списку приемов восточных единоборств: «прикасаясь к этому элементу экипировки, противник теряет сознание в 5% случаев, если он сиреневый кентавр». Я не знаю случая, когда бы я помнил наизусть всю экипировку, которую когда-либо надевал на персонажа в ролевой игре на PC.

Но это все жалкие придирки, которые лишь приятно осаждают пылкого фаната и умищают его восторженную бороду. Необязательно быть тридцатилетним гиком, чтобы полюбить Legend of Grimrock (но вообще, помогает), достаточно просто не бояться хорошего, крепкого вызова и повышенной температуры мозгов в критические моменты. Quick Save, извините за каламбур, спасает.

После стольких лет, прошедших с выхода последнего достойного пособия по борьбе с клаустрофобией с элементами RPG, мне кажется, что в наши дни ценность для жанра dungeon crawler может быть представлена только в трех ипостасях: преданность заложенным двадцать пять лет назад идеалам, разумная требовательность к игроку и активная ротация в эфире сарафанного радио. Legend of Grimrock замуровывает игрока в себе на добрые сутки реального времени, придавая в качестве компаньонов и первое, и второе, и третье. **СИ**



Я до самого конца путал левую и правую кнопки мыши, одна открывает инвентарь, другая атакует монстра. После консолей все-таки как-то отвыкаешь от Истинного Управления



«Традиционный кадр «за пять секунд до финальных титров»».

«На этом месте я прямо замер, потому что дизайн этого объекта ну очень уж напомнил мне ящик из Tlpe. Но общего у них только то, что их создатели – финны».

MAN TV

МУЖСКАЯ ТЕРРИТОРИЯ



реклама

ИЩИТЕ КАНАЛ В КАБЕЛЬНЫХ СЕТЯХ СТРАНЫ



Sorcery

SORCERY СТАЛА ПИОНЕРОМ СРАЗУ В ДВУХ КАТЕГОРИЯХ, НО СЛУЧИЛОСЬ ЭТО СЛИШКОМ ПОЗДНО. ТЕПЕРЬ ИГРА СОСТОИТ ИЗ СМЕШКОВ, ТЫКАНИЯ ПАЛЬЦЕМ И НЕУВЕРЕННОЙ УЛЫБКИ СЕМИДЕСЯТИБАЛЛЬНИКА НА МЕТАКРИТИКЕ. А ВЕДЬ ВЫЙДИ ОНА ХОТЯ БЫ ГОД НАЗАД, КАК ОБЕЩАЛИ ИЗНАЧАЛЬНО, И МИР УЖЕ НИКОГДА НЕ БЫЛ БЫ ПРЕЖНИМ...



Платформа: PS3 + PS Move. Жанр: шутер-экшн-платформер. Издатель: 505 Games. Разработчик: The Workshop. Мультиплеер: нет. Возрастная категория: 16+. Обзорная версия: PS3. Страна происхождения: Россия.



она стала первой игрой, продаваемой в PSN, основной контент которой можно было скачать до ее релиза. Предзагрузка – штука весьма популярная в Steam, но на консолях она доселе не использовалась. Другое дело, что в наши дни скачать несколько гигабайт можно в считанные часы и даже минуты, и по сути здесь демонстрируется не столько удобство для пользователя, сколько возможность для Sony распределить нагрузку на сервера. Это первая опоздавшая революция Sorcery.

Вторая – разумеется, PS Move. После того, что натворили Nihilistic с PlayStation Move Heroes, поверить в безоблачное будущее контроллера с разноцветным шариком стало намного сложнее. Не играть же, в самом деле, в Grand Slam Tennis 2 или, извините, в Medieval Moves? Эй, да вы, небось, и не слышали таких названий! Что в очередной раз говорит о популярности PS Move...

Но если бы год назад вышел не примитивный кроссовер про Слая с Купером, Ратчета с Кланком и Джека с Декстером, а волшебный в большинстве смыслов этого слова Sorcery, вероятно, в этом году количество Move-эксклюзивов увеличилось бы. С нуля вообще не так сложно увеличиться хотя бы на единицу – а уж ее бы сиквел Sorcery точно обеспечил. Но вот не сложилось, не помогли команде The Workshop ни



3-й квартал 2011 года

▲ Огненная стена + ураганный вихрь = пылающий, засасывающий в себя всех окрестных монстров шторм.

▼ Огненная стена годится и в качестве усилителя обычных выстрелов.



мощная поддержка из Санта-Моники, ни год в запасе – ведь был же этот год, на E3 2010 показывали очень приличный «слайс», большая часть которого вошла в релиз.

И это вдвойне обидно, потому что даже опоздав и запыхавшись от бега, Sorcery представляет собой чудесно сохранившийся образчик. Год назад ее бы уверенно называли system seller, сейчас ей достаются эпитеты вроде justify my PS Move. И это, кстати, правда. Я и сам почувствовал, что моя опрометчивая, импульсивная покупка PS Move год назад наконец-то окупилась сторицей. Демо-версии и игры первого поколения (Sports Challenge, Shoot и прочая мелочь со Starter Disc) не идут ни в какое сравнение с тем уровнем родственного единения, на котором Sorcery общается с контроллером. Движения руки моментально синхронизируются с движением руки главного героя Финна, любая небрежная калибровка компенсируется вполне интеллектуальным автонаведением, что, в свою очередь, компенсируется единичными раздражающими местами в игре, где нужно очень-очень точно стрелять. Простота и интуитивность этого процесса хорошо сочетается с прочим интерфейсом. Если волшебная палочка управляется PS Move, то ее владелец – посредством обычного джойпада. Я так, помнится, играл в Red Faction 2, только в правой руке у меня была мышь. В Sorcery даже предусмотрено управление для левшей: L1 и R1 дублируются своими правыми братьями.



Внимание! Швыряние файрболов и молний черным пластиковым конусом может привлечь внимание других людей, находящихся поблизости! Но это на самом деле плюс, потому что рука устает уже через полчаса игры, а через час хочется сменить ее вообще. Подойдет, впрочем, любая рука – отдав контроллер жене, я занялся беготней и тактическим укрытием за магическим щитом. Опробовали мы и другой вариант – играть поочередно; оказалось, что наблюдать за колдовством в целом ничуть не скучнее, чем творить его самостоятельно.

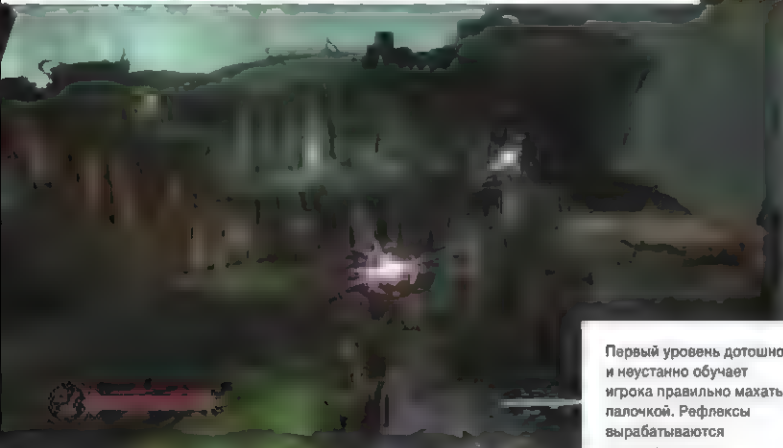
Тыкать палочкой в направлении экрана – не единственное занятие в Sorcery. Периодически допускается играть в мини-игры на запоминание мелодии и создавать зелья из различных ингредиентов: уникальное сочетание «эльфийского меда» и «гноя гнилочервя» вызывает странные ассоциации и дает зелье, увеличивающее максимальное здоровье. Пожмем, друзья, плечами. Кулинарный процесс состоит из двух этапов: выбрав ингредиенты, нужно поочередно засыпать (трясем контроллер под углом), влить (держим контроллер под углом) или покрoshить (крутим как ручку у мясорубки) их

▲ Самые красивые картинки в игре – те, к которым нельзя близко подобраться.



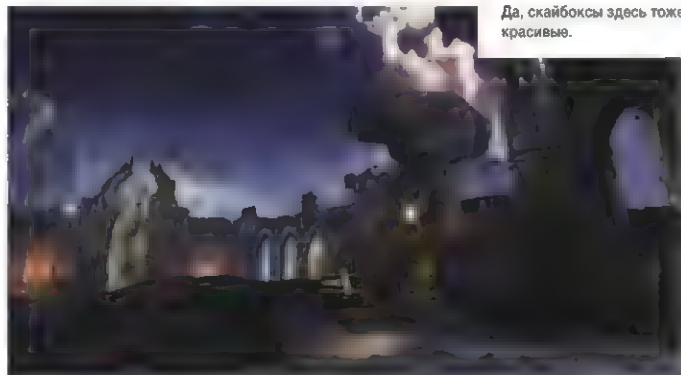
▲ Первый ледяной выстрел тормозит противника, второй припиливает его на месте, третий – превращает в ледышку, отлично разбиваемую ударом щита или обычной волшебной стрелой.

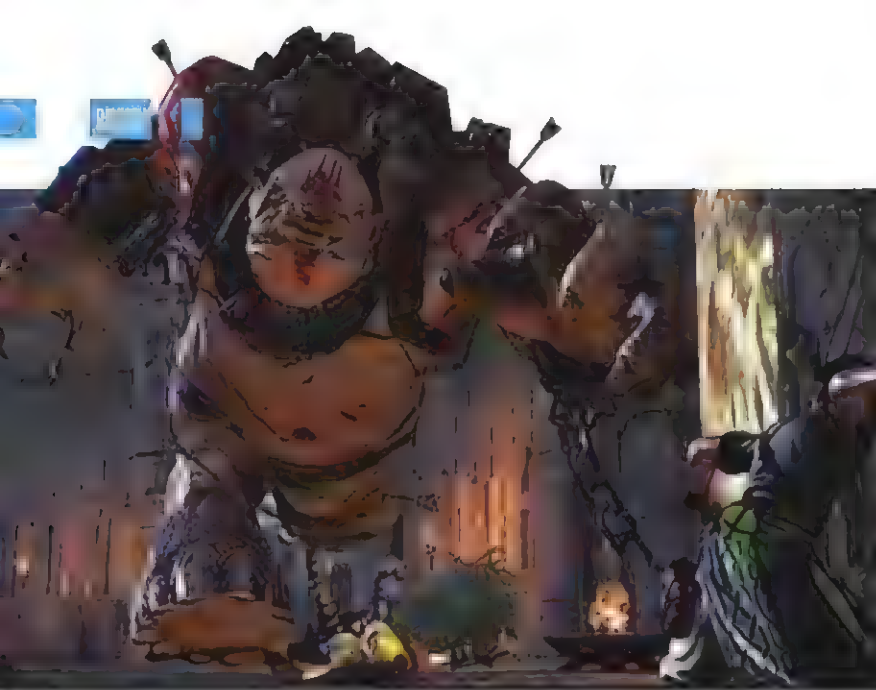
▼ Вредная игрушка никак не поясняет, направляется Финн в очередной тупичок с сундуком, в котором можно найти деньги или ингредиенты для зелий, или по сюжетной дорожке. Во втором случае дорога назад частенько закрывается до того, как успеваешь осознать, что все-таки повернул не туда.



Первый уровень дотошно и неустанно обучает игрока правильно махать палочкой. Рефлексы вырабатываются хорошо, годные.

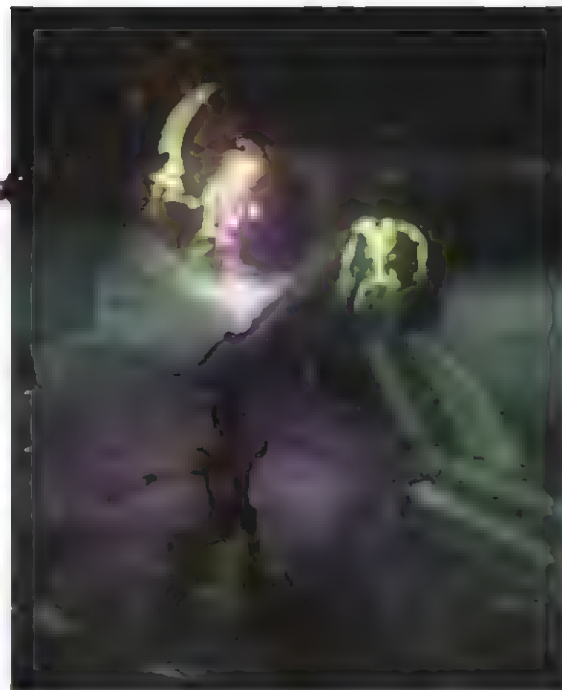
Да, скайбоксы здесь тоже красивые.





« Ну правильно, куда ж фэнтези-игре без огромных тупых огров. Боссы в Sorcery не вызывают особых сложностей, главное – не слушать подсказки, они больше сбивают с толку, чем помогают.

« Разработчики практически не используют ролики на движке (а нафига тогда UE3 лицензировали?), но количество определенно компенсируется качеством.



« Даже простые спецэффекты весьма недурственны: не слишком вычурны, не слишком плоски, не слишком яркие, не слишком тусклы. Не налюбоваться.



нажи Sorcery настолько типичны и прямолинейны, что тянут на гордое звание архетипа. Мудрый волшебник Дэш, его никчемный, практически неспособный к колдовству ученик Финн, превращенная в кошку с белочьим хвостом насмешница Эрлин и злая королева леди Вечнофея – суловой набор «Моя первая фэнтези», выпуск №6. Финн, к примеру, напоминает героя Станислава Сададьского в мультфильме «Падал прошлогодний снег»: жадноватый и нагловатый, хвастливый и непоседливый, но тем самым такой милый и в чем-то даже близкий. **ВОСЕМЬДЕСЯТ ШЕСТОЙ** по счету во всемирном списке нагловатых и хвастливых учеников волшебников.

Диалоги привлекают внимание тем что их не избежать и не отключить. Я абсолютно уверен, что в оригинале они были смешные и забавные, потому что в русском переводе я прямо таки ощущаю искрометность, испорченную двумя инстанциями: перевод и озвучение. Я не знаю, в каком подвале записывали актеров, но работа звукорежиссера отсутствует полностью. Не соблюдается интонационный контекст, нет никаких звуковых эффектов, голос Эрлин может просто внезапно пропасть. Да и кастинг явно делался по принципу нижней границы бюджета.

Не задает интереса даже история, как-то связанная с ирландской мифологией. Что-то там про природные элементы, какой-то дуб у Лукоморья... зевал много, извините. Понравилось, что периодически надо запускать звезды в небо, вот только я не уверен, что это было у древних кельтов.

Несмотря на все перечисленное, я продолжал вознаграждать себя умелым перебором заклинаний – пять стихий по два приема, да еще их можно комбинировать, превращая ураганный вихрь во всепожирающий огненный шторм, замо-

« В начале игры такая ситуация вызывает панику и страх. В середине – рефлекторное выставление щита. В конце – моментальный магический контрудар, от которого чудовище сдохнет если не сразу, то через полторы-две секунды точно.

раживая в три штырка любого противника, испепеляя молниями злобных фей – короче, друзья, магия здесь на высоте. Уровень владения контроллером растет с каждой минутой – если поначалу я еще роптал, что не успеваю выбрать нужное заклинание, то в последних битвах с легкостью атлета отпрыгивал от вражеских молний, создавал многоступенчатую магическую атаку да еще и попивал зелье жизни в перерывах. Очень, очень крутое впечатление, рекомендую.

Но в целом, повторюсь, грустно. У меня теперь есть оправдание своему PS Move – коллекционное, с книжечкой и секретками в коробке, очень-очень рекомендую покупать девушке или ребенку, с которым планируете играть – но умом я понимаю, что это гость из прошлого. Только если абстрагироваться от бешеного ритма дней и представить, что магия Sorcery переносит игрока в май 2011-го, – вот тогда все сходится, и волшебство работает как у Амаяка Акопяна. Только дуть не надо.

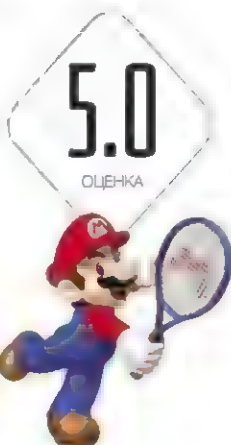
P.S. Дорогая Sony! Пожалуйста, уволь, а лучше разжалуй своих русских локализаторов в ночную смену тестеров. Заранее спасибо. **СИ**



Mario Tennis Open

СПОРТИВНЫЕ ИГРЫ ПРО МАРИО ВСЕГДА СТАРАЛИСЬ НАЙТИ В ТОЙ ИЛИ ИНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ НЕКУЮ «ИЗЮМИНКУ», ВОКРУГ КОТОРОЙ И ВЫСТРАИВАЛАСЬ ИГРОВАЯ МЕХАНИКА. ПРАВИЛА ВСЕГДА БЫЛИ ПРЕДЕЛЬНО УПРОЩЕНЫ, ГЛУБИНЫ У ГЕЙМПЛЕЯ НЕ НАБЛЮДАЛОСЬ – ЗАТО ЛЮДИ, КОТОРЫЕ ДО ЭТОГО В ЖИЗНИ НЕ ПРИБЛИЗИЛИСЬ БЫ К ЭТИМ ВИДАМ СПОРТА, МОГЛИ С ЛЕГКОСТЬЮ ВТЯНУТЬСЯ В ПРОЦЕСС И ДАЖЕ ПОЛУЧАТЬ УДОВОЛЬСТВИЕ. К MARIO TENNIS OPEN ЗАПАС ИЗЮМА У РАЗРАБОТЧИКОВ ИССЯК.

В МТО нет ничего, кроме геймплея, а он предсказуемо прост: все, что тут в принципе нужно делать, – ставить персонажа в нужное место и жать кнопку выбранного удара. Их всего шесть – от топ-спина до слайса и дроп-шота – и со временем становится ясно, какие их комбинации лучше всего работают. Когда оппонент посылает мячик на вашу половину поля, в том месте, откуда его лучше всего отбивать, появляется кружок соответствующего наилучшему удару цвета. То есть, игра сразу говорит, где надо быть и как надо бить, и вся интрига таким образом сводится к тому, успеете ли вы «зарядить» более мощный удар или же ограничитесь простым. Можно не волноваться об аутах – их тут практически не бывает. Mario Tennis Open – это игра бесконечных подсказок, сводящих игровой процесс чуть ли не до уровня «Понга» сорокалетней давности.



Соревноваться с компьютерным оппонентом совсем не интересно: поначалу он будет пропускать любой правильно поставленный удар, а потом игра превратится в бесконечный обмен подачами, пока противник не сообразит промахнуться. Одиночная игра характеризуется еще и полным отсутствием какого-либо стимула к прохождению – нет даже мельчайшего намека на сюжет, лишь восемь чемпионатов с резко возрастающим уровнем сложности и надоедливости.

Еще более унылы матчи 2-на-2, в которых AI-напарник ведет себя настолько глупо, что его можно заподозрить в игре в поддавки. Когда большая часть проигрышей происходит по не зависящим от геймера причинам – это лишний повод для фрустрации.

Разумный выбор тут один – соперничать с друзьями (даром что download play поддерживается), да вот только их, скорее всего, будет невозможно убедить заняться столь тщетным делом – ведь даже теннис из Wii Sports, поставившегося с каждой консолью, был увлекательнее, и на роль приятной времяубивалки для компании он до сих пор подходит куда лучше. Можно играть и через онлайн, но мои многочисленные попытки найти оппонента увенчались успехом лишь один раз.

Mario Tennis Open – игра не то чтобы совсем уж плохая, но очень поверхностная и пустая, лишенная ожидаемого от Nintendo задора и точно не стоящая своих денег: лениво отбивать теннисные мячики можно и в какой-нибудь игре для смартфонов за полтора доллара. **СН**

WORLD 1-1

Помимо собственно тенниса, Mario Tennis Open предлагает поразвлечься в четырех мини-играх, не менее однообразных, чем основной режим. Звезда этой подборки предлагает пройти уровни оригинальной Super Mario Bros. при помощи теннисного мячика: чеканя его о стенку, мы заставляем скроллиться по ней знакомые с детства этапы. В мини-играх зарабатываются монеты, за которые потом покупается экипировка.



► Для вашего Mii здесь найдется обширнейший гардероб – поначалу, правда, закрытый. Добыв экипировку победами в состязаниях, можно изменить вид своего персонажа, изменив в нужную сторону его характеристики.

▼ Корт отличается по скорости и прыгучести мячика. По личным ощущениям – практически ничем.



Если включить чувствительность гироскопов, то при удерживании консоли в вертикальном положении камера переключится за спину персонажа, а бегать по полю тот будет сам, автоматически. Игра будет просто играть сама в себя.



УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Nintendo 3DS

Платформа: Nintendo DS Жанр: Sports Tennis Зарубежный издатель: Nintendo Российский дистрибьютор: Nintendo Разработчик: Nintendo
Мультиплеер: Local, Online Игровая серия: Обзоряемая версия: Nintendo DS Страна происхождения: Япония

online

СЕЗОННОЕ МЕНЮ СЕТЕВЫХ ИГР

Я ВАМ ЗАВИДУЮ – КОГДА ВЫ ПРОЧИТАЕТЕ ЭТУ СТАТЬЮ, БУДЕТ ПОЧТИ СЕНТЯБРЬ. И НАВЕРНЯКА ПРОХЛАДНЕЕ ТЕХ 30 ГРАДУСОВ, КОТОРЫЕ УНИЧТОЖАЮТ НА КОРНЮ ВСЕ, ЧТО НЕ ЗАТРАГИВАЕТ ТЕМУ ХОЛОДНОГО ДУША. ВПРОЧЕМ, НОВЫЕ ММО СПОСОБНЫ ПОДЖАРИТЬ ВАС КУДА ВЕРНЕЕ СОЛНЦА – ЗДЕСЬ У НАС ДВЕ МОВА СО СКОРОСТНЫМ ГЕЙМПЛЕЕМ, ДВА FPS (ОДИН ИЗ НИХ – НЕБЕЗЫЗВЕСТНЫЙ COMBAT ARMS) И ПАРОЧКА THEMEPARK ДЛЯ ТЕХ, КТО ЕЩЕ НЕ УСТАЛ ОТ КВЕСТОВ.



Star Conflict

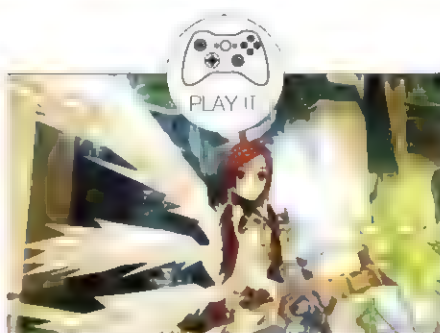
STAR-CONFLICT.COM

КОСМОС ЗОВЕТ

- + Классическое управление
- + Приятная графика
- + Улучшаемое оружие и способности
- Мало режимов и карт

С тех пор, как впервые в обиходе появился термин action ММО, прошло вроде бы совсем немного времени. А ниша все заполняется недостающими вариантами: сначала это игры с мечами и магией, потом танки и самолеты, а теперь вот – боевые роботы и космические корабли. Star Conflict на лавры World of Tanks, конечно не претендует, но со своей задачей звездного симулятора справляется без особых проблем.

Механика у него – из Freelancer, графика, спасибо разработчикам, – НЕ из Freelancer, есть парочка режимов и целая тонна экипировки, включая различные тушки кораблей, турели и модули. Причем последние позволяют модифицировать свой межзвездный тарантас совершенно неожиданным образом. Например, превратить батлшип в настоящую станционную крепость или же забабахать стелс-перехватчик. Здесь тактический элемент ощущается на порядок слабее: пространства огромны, и исход боя решает зачастую лишь ваша ловкость в передвижении курсора за кружочком наведения. Поэтому игра особенно понравится тем, кто не любит замкнутые пространства и долгие перестрелки. Пришел, увидел – разметал на молекулы.



Soul Captor

UK.BEANFUN.COM/SOULCAPTOR

ИНКАРНАЦИЯ ПРАНИЙ

- + Симпатичная графика
- + 100+ питомцы, анимы
- + Кастомизация задания
- + PvP, включая GvG
- + Анимация
- Всего 6 классов

Если бы проводился отбор на самых милых спутников в MMORPG, Soul Captor имел бы неплохие шансы в битве против Aiki. Местным «анима» хоть и далеко до округлостей праний, но в бою они так же полезны и усиливают хозяина с помощью разных полезных заклинаний. Кроме того, их внешность тоже можно настраивать с помощью наборов одежды и причесок, а мини-маунты, на которых ездят анимы, и минивсе могут только сниться.

В остальном же геймплей весьма напоминает многие другие аниме-ММО: это привычное фэнтези с мечами и магией, в котором есть место и квестам, и крафту, и подземельям, и даже капельке PvP. Впрочем, как и во многих подобных игрушках, сражения между игроками строго изолированы от внешнего мира и происходят на отдельных аренах. А вот режимов несколько – от простого Deathmatch до Guild Arena. Разработчики говорят, что в Soul Captor даже можно сочетать умения разных персонажей, чтобы получить мощное комбо. Так что, вы еще здесь?



Bullet Run

BULLETRUNTHEGAME.COM

15 МИНУТ СЛАВЫ

- + Интересный сеттинг
- + Много контента
- + Интенсивный геймплей
- Всего два режима

Умер, встал, убил белобрысого качка, прозевал гранату, опять умер... Bullet Run похожа на эпилептический припадок: быстрая и дерганая, она тренирует реакцию в совершенно экстремальном режиме. В подобном геймплее, который, кстати, встречается в каждой пятой MMOFPS, чувствуешь себя бешеной белкой на кофеине. Но, по крайней мере, вместо того, чтобы озаботить игроков противостоянием супергероев или очередной войной, Sony Entertainment остановили свой выбор на... реалити-шоу. И в то время, пока игроки фаршируют друг друга пулями, сверху то и дело сверкают вспышки камер, а комментатор за кадром не перестает вещать ни на секунду.

Каждая передача идет ровно 15 минут: за это время нужно набрать больше очков, чем соперники – убивая их или сражаясь за точку. Количество заработанного опыта меряется в славе и фанатах, а деньги можно потратить на кастомизацию оружия, внешнего вида и покупку специальных боевых умений. Вроде бы ничего особенного, но в целом игра производит положительное впечатление. Главное – помнить про перезарядку оружия: забывчивость здесь карается немедленной смертью.



Seven Core

WWW.SEVENCORE.ASIA, SEVENCORE.GPOTATO.COM

МАУНТЫ: РАСШИРЕННОЕ И ДОПОЛНЕННОЕ ИЗДАНИЕ

- ♦ Интересная система маунтов
- ♦ Подземелья, задания и рейды
- ± Гринд
- Всего 6 классов

В то время, как остальные разработчики пыжались, отчаянно пытаясь слепить что-нибудь новое из древнего квестового геймплея, Seven Core смело идет по накатанной дорожке, которая включает в себя гринд, рейды, подземелья, крафт и задания. Впрочем, временами он все-таки пытается сделать пару шагов в сторону. Эльфы, например, здесь обречены сидеть с ушами, в два раза больше самой головы. А фэнтезийный сеттинг Seven Core ловко разбавляется ракет лаунчерами и всякой футуристикой на манер Argo Online и Rising Force.

Еще один кульбит в сторону от проторенной дорожки — это особая система маунтов, которые, как говорится, и возят, и сражаются. Сама идея не нова, но здесь подана с особой кропотливостью: у «чешуйстиков» и механических драндулетов есть свои способности, которые можно использовать не отходя от седла. А если учесть, что многие из них могут летать и сражаться в воздухе, то все становится слегка интересней. Всегда завидовали крестоносцам на пеко-пеко из Ragnarok Online? Вот он — ваш шанс!



Combat Arms

COMBATARMS.RU

ТАК ВОТ, ТЫ КАКОЙ!

- ♦ Интересная система маунтов
- ♦ Подземелья, задания и рейды
- ± Гринд
- Всего 6 классов

Казалось бы, шутеров на онлайн-рынке столько, что их, как говорится, вполне можно жевать мягким местом. Однако откуда-то все время появляются новые экземпляры, претендующие на звание «Шутер №1!». По крайней мере, у Combat Arms хотя бы есть кое-какие причины для подобного утверждения: появившийся в 2009 году, он постепенно стал соревноваться с бессмертным Counter Strike и обрел целую армию фанатов по всему миру. И жаль только, до России он добрался лишь сейчас.

Поначалу все кажется более, чем стандартным: бодрые мужики в защитных костюмах привычно рассекают по каким-то пыльным южным улицам, вцепившись в свои АК-47. Но подлинная уникальность игры раскрывается при более близком ее изучении. Дело в том, что в Combat Arms 34 карты и 12 режимов, а оружия — около 350 экземпляров, включая примочку для настоящего авиа-удара. Различная броня позволяет модернизировать не только внешний вид, но и функциональность. Достижения добавляют мотивации для стандартного игрока, а единственный титул Генерала — для профессионалов. Крафт, достижения и даже PvE-режимы — кажется, не осталось ничего, что еще можно было бы пожелать этой игре. Разве что графику чуть посимпатичнее. Но это, как известно, не главное.



Smash Muck

SMASHMUCK.COM

МАСТЕР СЛИЗИ VS. ЧЕРЕПАШКА С ТУРЕЛЬЮ

- ♦ Интересная система маунтов
- ♦ Подземелья, задания и рейды
- ± Гринд
- Всего 6 классов

И снова здравствуй, очередное пополнение в стане MOBA. Не самое плохое, надо сказать: симпатичная игра обладает вылизанной графикой и чем-то напоминает League of Legends. В основном, конечно, благодаря виду сверху и карикатурным персонажам, которых в вышеупомянутой игре полным-полно. А вот геймплей разительно отличается. Среди режимов встречаются перетаскивание флагов, Deathmatch, защити-усиль-своего-робота-пока-его-не-убили и даже локальный вариант DotA. И смерть персонажа во время боя здесь никак не влияет на исход игры, кроме как с чисто практической стороны.

Приятно, что возможностей для развития — просто море. Оружие для чемпионов, маленькие баджи, влияющие на характеристики, и даже прокачка самого персонажа вместе с экипировкой. Единственным препятствием для вас может стать только то, что игра пока находится на стадии БЭТ, но ключи достать не так уж и сложно. А приятный заряд веселого дестроя, безопасного для мозга и полезного для указательного пальца, точно стоит того, чтобы немного попотеть.



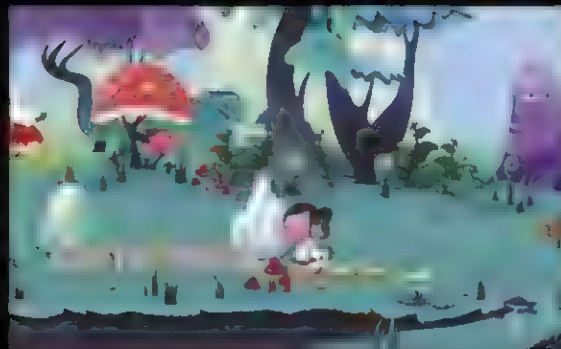
ONLINE RU

- Покажи - Царство Роразан и Кризалия
- Новые подземелья - При...

Признавайтесь, вы никак не можете забыть мордический характер принцессы из King's Bounty? Ну так она снова с нами! Но на этот раз – в виде игры для Facebook и Вконтакте. Фанаты могут не беспокоиться: механика боя осталась прежней, и весь боевой зверинец без проблем переключал в социальную версию. Поэтому приготовьтесь тихонько передвигаться по карте, неспешно выполнять задания и сражаться с врагами. Несмотря на браузерную основу, время игроков принцессы совсем не щадит. Зато дает возможность наконец-то сразаться против других игроков – а не это ли одна из вещей, которой не хватало ее старшей сестре?

Glitch. Why so serious?

ЭТА СТАТЬЯ ДОЛЖНА БЫЛА БЫТЬ ПОСВЯЩЕНА ARG. И ЭТИ СТРОЧКИ МОГЛИ БЫТЬ НАФАРШИРОВАНЫ СЛОВАМИ «SECRET WORLD», «БОЛЬШЕ, ЧЕМ ИГРА» И «С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ БАНАЛЬНОЙ ЭРУДИЦИИ...». МОГЛИ БЫ – ЕСЛИ БЫ НЕ ПРИГЛАШЕНИЕ ОТ TINY SPECK TEAM, СВАЛИВШЕЕСЯ В МОЮ ПОЧТУ ЗА ПАРУ ДНЕЙ ДО ЭТОГО. В ПИСЬМЕ БЫЛО ЧТО-ТО ПРО МИР, ДРУЖБУ И ЖВАЧКУ, НО САМОЕ ГЛАВНОЕ – ПРО НОВУЮ MMO GLITCH. И ЭТА СУМАСШЕДШАЯ БРАУЗЕРКА ОКАЗАЛАСЬ ТАК ХОРОША, ЧТО (ПРОСТИ МЕНЯ, FUNKOM!) SECRET WORLD СРАЗУ ЖЕ ОТПРАВИЛСЯ НА ЗАДНИЙ ПЛАН.



Tiny Speck Team, между тем, была создана всего лишь в 2009 году, забрав часть состава из Ludicorp, разработчиков Flickr. A Glitch – это их первая и единственная MMO. В 2011 она было сунула мордочку за черту релиза, но спустя месяц вернулась в статус бета-тестирования и стала обрывать но-выми фишками. Механика, правда, особо не изменилась. И сейчас Glitch (приготовьтесь к куче тарабарщины) – это санд-боксовый сайд-скроллинг платформер с гладкой 2D-графикой и очаровательным мультипликационным стилем. Его мир, правда, напоминает мечту Кетти из мультфильма «Хортон», но именно это и делает его поистине выдающимся.

ПОНИ КОТОРЫЕ ЕДЯТ РАДУГУ

Представьте, что есть вселенная, созданная воображением чудаковатых титанов, которые любят шутить и много курят. Представили? Тогда вы будете слегка готовы к местному безумию. Здесь есть деревья, на которых растут яйца, ленивцы, которые обожают гвозди, и самогон, созданный из кукурузы в карманном дистилляторе на заднем дворе. А первый же NPC оказался приклевшимися друг к другу фламэнго и попросил сделать массаж нескольким бабочкам. Зачем? Чтобы добыть молоко, конечно!

Это игра не для тех, кто жить не может без порции PvP на завтрак. Скорее она – об исследовании, создании и развитии. Слишком расплывчато? Тогда так: это The Sims, Minecraft и Wakfu. Резервация для любителей достижений, крафта и блуждания в поисках чего-нибудь интересного. В мире Glitch около 24-х разных локаций с целым набором собственных мини-улиц. И несмотря на то, что большинство переулков чрезвычайно похожи друг на друга, вы всегда можете подобрать ключ и попробовать открыть одну из запертых дверей. Вероятно, вы попадете в башню-лабиринт с тайниками или же провалитесь в пещеры Ильменски. А можете оказаться и на Северном полюсе, где белый медведь торгует мороженым в стаканчиках, а холод убивает за считанные минуты.

Несмотря на то, что Glitch был создан как игра для соцсетей, он просит реальные деньги только за изменение внешности. Без ушей до пола, конечно, вполне можно прожить, но на самом деле – не стоит. Морда Ктулху, пустая коробка в качестве костюма или страшная маска зомби с выпавшим глазом – это лишь малая часть здешнего гардеробного великолепия. Неизменными остаются только пропорции, а вот возможные вариации всего остального привели бы в экстаз любого театрального стилиста. При этом пола в игре нет, и девочка в один день вполне может стать зомби... ээээ, мальчиком. Да, с тем самым самым выпавшим глазом.

ЕЖЕДНЕВНАЯ ДОЗА СЧАСТЬЯ

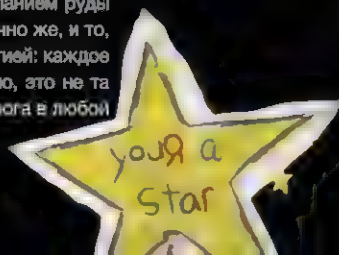
Разнообразие мира в Glitch имеет и обратную сторону: поначалу совершенно не понятно, чем именно занять своего персонажа. Найти дерево со специями, заняться копанием руды или, может быть, пройти мини-подземелье? Конечно же, и то, и другое, и третье! Нужно только следить за энергией: каждое действие требует нескольких ее очков. К счастью, это не та энергия, за пополнения которой сдирают втридорога в любой



обычной браузерке. Здесь она восстанавливается при помощи салатов, супов и гамбургеров – словом, того, что вы изготовите сами. А непродуктовые ресурсы нужны для всех остальных профессий, коих в Glitch более 50 штук. Причем воображение разработчиков здесь выкидывает такие же причудливые креклены. Вы можете, например, проводить эксперименты с алхимией, содержать домашних животных, надувать пузыри и даже чесать лисиц.

А особым предметом гордости игроков являются их собственные дома. В маленьком поначалу подпространстве можно создавать уникальные конструкции: например, возвести многостажные машины с кучей спален, устроить магазин для тех, кто проходил мимо, или даже выложить на стене неприличное слово. Самое приятное – это то, что дома никогда не пустуют. Достаточно написать в чат что-нибудь забавное, пригласить кого-нибудь в гости – и вы будете отбиваться от толпы гостей. Между прочим, они могут попытаться забрать ваши растения или отколоть кусочек руды от вашего камня. Но обычно не делают: в Glitch это просто не принято.

В целом старания разработчиков сделать светлый, приятный мир удалась на славу. Если новичок встретит игрока высокого уровня – он уйдет с кучей подарков. Если вы попросите помощи в канале чата – то получите не только совет, но и пару веселых историй. Что ж, может быть, тут и нельзя возводить огромные сооружения, как в Minecraft. Но весело провести время, слоняясь с друзьями по сумасшедшему миру, постепенно обрстая божественными способностями, – вполне даже можно. **СИ**





Стивен Кинг

любой популярный материал, посвященный Стивену Кингу, будь то маленькая заметка или полнометражная статья, вряд ли сможет обойтись хотя бы без однократного упоминания эпитета вроде «король ужасов» или «мэтр хоррора». По виду комплимент, по сути – стигма, за которой прячется по-настоящему многогранное творчество человека, при жизни заслуженно признанного одним из лучших писателей своего времени.

Подобное легкомысленное навешивание ярлыков, впрочем, нашим соотечественникам отчасти простительно, учитывая, при каких обстоятельствах большинство из них познакомилось с творчеством писателя. Дешевые романы с крикливыми названиями и призванными устрашать обложками, далеко не самые удачные экранизации кинговских произведений, демонстрировавшиеся по ТВ в то время, когда любой треш честным образом принимали за «настоящий» фильм ужасов – и, как результат, соответствующая репутация. В русскоязычной среде книжных эстетов до сих пор нередко встречается мнение, что творчество Кинга сродни низкосортной бульварщине, предназначение которой – убийство времени для неразборчивых граждан, пугливых и любящих смаковать физиологические подробности.

В действительности же, как сможет подтвердить любой мало-мальский поклонник писателя, дела обстоят совершенно иначе. Да, в большинстве кинговских произведений,

По иронии, именно Сисси Спэйсек, сыгравшей Кэрри в 76-м, много позднее досталась роль биологической матери Самары во второй части The Ring.



миниатюрный рассказ ли это или объемный роман, присутствует мистическая (как вариант – фантастическая) составляющая и/или элементы собственно триллера. Если посчитать это за формальные критерии, то, с такого угла зрения, под определение «писателя ужасов» Кинг попадает сполна; другое дело, что с таким подходом возникает закономерный вопрос, почему то же самое нельзя сказать, например, про Брэдли (тем более что в творчестве обоих не так уж мало сходств)? А если же просто посмотреть непредвзято и широко, окажется, что спектр жанров, в которых творил Стивен, простирается от социальной драмы до фэнтези, от мрачной антиутопии до стилизации под готическую прозу. При этом нельзя сказать, что в каком-то из них писатель совершил настоящий прорыв, открыл новое слово или совершил революцию. Взамен этого за годы своего труда он сумел внести значимую лепту в работу пусть менее заметную, но не менее важную – работу по свержению стены между высоким элитарным искусством и низким массовым. Кому придет в голову сказать, что книги Кинга (а также их кино-воплощения) слишком сложны и недоступны для широкой аудитории? Перестать сомневаться, что им не хватает глубины, психологизма и прочих атрибутов серьезной вдумчивой литературы, может оказаться несколько сложнее, потому как встречаются среди них и вещи, честно уж говоря, проходные. Для этого, возможно, придется прочесть и с полдюжины рома-



В первой половине 90-х Кинг почти полностью выпал из привычного амплуа, написав несколько романов, в которых практически полностью отсутствовал привычный для него саспенс, зато поднимались острые социальные проблемы, связанные, главным образом, с угнетением женщин. Первой в череде стала «Игра Джералда», вся сюжетная линия которой заключается в попытках прикованной наручниками к кровати героини вырваться (ее муж умер во время того, как они практиковали БДСМ), в промежутках между которыми она вспоминает и анализирует свое прошлое, доходя наконец до того момента детства, когда родной отец совратил ее. Эстафету переняла «Долорес Клейборн» (успешно экранизированная три года спустя), правда, здесь уже главная роль отошла матери изнасилованной папашей девушки, усталой, побитой жизнью женщине, которая после надругательства над дочерью планирует убийство ненавистного супруга, в котором признается только много лет спустя. «Роза Марена» – история о семейном насилии и возможности наконец-то вырваться из многолетнего кошмара, спрятанного за фасадом домашнего очага. Наконец, в «Бессоннице» хоть повествование и строится вокруг явлений сверхъестественных, также поднимаются такие вечно актуальные для женского вопроса темы, как право на аборт. Все четыре романа были написаны в манере весьма неспешной, что и повлекло негативное к ним отношение поклонников раннего творчества Кинга, где сюжет развивался в разы динамичней.



▲ Фильм «Воспламеняющая взглядом» (Firestarter) по одноименной книге по фабуле чем-то похож на «Кэрри», только вместо телекинеза здесь пирокинез, а героиня (в исполнении Дрю Барримор) куда младше и добродушней.

нов; этого же количества, кстати, может хватить и для того, чтобы заметить одну интересную, на первый взгляд незначительную, но на деле очень важную тенденцию. Все (за исключением изданных под именем Р. Бахмана) романы и повести Кинга, а также некоторые рассказы, прямо или косвенно связаны между собой.

Разумеется, первоначально у начинающего писателя в бытность студентом вряд ли были амбиции по созданию целой книжной вселенной, в которую органично вписались вещи настолько разноплановые и, казалось бы, далекие друг от друга настолько, насколько это возможно. Но очень скоро, когда количество напечатанных произведений Кинга начало расти, в них все чаще можно было обнаружить реверансы в сторону ранее опубликованных в виде упоминаний их персонажей (через разговоры между делом или газетные заметки). Постепенно начала очерчиваться и география: все чаще стали фигурировать города, сначала Касл-Рок, затем Дерри, оба расположенные в штате Мэн (малая родина писателя) и ставшие плацдармом для целого ряда не слишком веселых событий. Была и другая любопытная связка: как

▼ Американским читателям и зрителям «Кэрри» настолько понравилась, что на ее основе был создан мюзикл, причем не теряющий актуальности: в Нью-Йорке представления даются и по сей день.





▲ «Дети кукурузы» – превосходный пример того, как лаконичный рассказ о «Томе, кто обходит ряды», хороший своей недосказанностью, можно превратить в безвкусную эпопею без конца и края.

минимум в трех никак не пересекающихся друг с другом романах, написанных Кингом в 80-е, появляется персонаж, фигурирующий под разными именами, в котором внимательный читатель без особого труда мог распознать одно и то же лицо. Примечательно, что эти романы не просто не пересекались, но еще и действие их происходило в трех совершенно разных мирах, каждый из которых существовал автономно и развивался по собственному пути, так что невозможно было подумать, что все они представляют собой одну и ту же нашу грешную многострадальную Землю. Во всяком случае – Землю, существующую в одной и той же вселенной. Значит ли это, что их существует несколько, параллельных друг другу, но каким-то образом способных пересекаться? А если так, что это может быть за человек (или, точнее, нечто), способное путешествовать между ними, презрев понятия времени и пространства? И какая сила стоит за сотворением этих множественных миров? И есть ли в них место дихотомии Добра и Зла?

Свою космогонию Кинг выстраивал аккуратно и неторопливо, легкими штрихами, пространными намеками, избегая прямолинейных объяснений, избыточной терминологии и окончательных ответов. Лишь в последние годы, ближе к завершению цикла о Темной башне, сложное устройство мироздания начало проясняться, стали известны ключевые понятия, в соответствии с которыми оно существует, и стало наконец-то понятно, зачем нужны были мистические сюжетные линии в таких вполне реалистических произведениях, как «Бессонница» или «Сердца в Атлантиде». Правда, это вовсе не значит, что вопросов не осталось. Отнюдь, их множество, причем не только у читателя, но и, надо думать, у самого Кинга, который не раз подчеркивал, что он, как и многие писатели, не столько могущественный демиург, властный над своими созданиями, сколько наблюдатель. Что и отлично подтвердил в последних томах «Темной башни», наглядно показав, какую именно роль отводит себе в создаваемом им макрокосме.

Но это все – сейчас. А рассказывать о деятельности писателя лучше с самого начала творческого пути – а далее в вольном порядке. Я не буду утомлять читателя биографией, библиографией и прочими широко известными подробностями, которые человеку, не знакомому с творчеством Кинга или знакомому поверхностно, были бы не интересны, а его давнему поклоннику, если такового заинтересует данный материал, и так, скорее всего, давно известны. Также нет большого смысла (да и возможности) уделить внимание каждому из произведений, учитывая, что в одной только крупной форме у него более сорока наименований, и далеко не все они заслуживают отдельного рассказа. Куда разумнее, мне видится, поведать об излюбленных темах писателя, которые он раз за разом с удовольствием поднимает в своих работах, или, как вариант, периодах творчества, а заодно развенчать миф о том, что именно хорроры составляют основу его творчества (частично об этом рассказывается во врезках).

Итак, начнем в соответствии с хронологическим порядком, тем более что «Кэрри» (а именно этой повести выпала

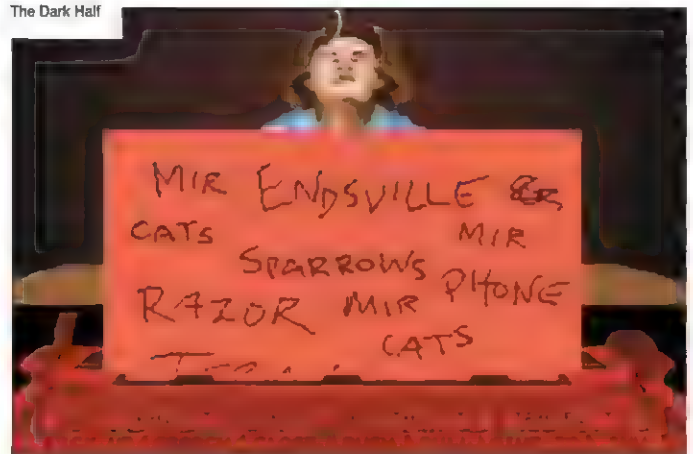
И кто после этого будет удивляться, что Кинга в России считают низкосортной литературой?

▲ Впрочем, любовавшись, на польский постер к кубриковскому «Сиянию», также можно составить впечатление немножко превратное.



честь стать первой крупной публикацией Кинга) сумела, во-первых, задать тон многим последующим его произведениям, а во-вторых, оказала значительное влияние на массовую культуру в целом. Конечно, тема подростковой жестокости и травли поднималась задолго до «Кэрри», вспомнить хотя бы хрестоматийного в этом плане «Повелителя мух», но нигде как здесь ранее в центре повествования не оказывалась месть изгоя своим обидчикам, причем не та месть, что подают холодной, не та, что сладка, а лишь та, плоды которой горьки. Месть слепая, безрассудная и не приносящая никакого удовлетворения – но по-своему, с точки зрения пристрастного наблюдателя, вживающегося в шкуру карающей десницы, вполне справедливая. Как писал сам Кинг, рассказывая о работе над «Кэрри», проникнуться симпатией к своей героине ему было нелегко: забитая туповатая девушка могла вызывать жалость, смешанную с толикой брезгливости, но никак не искреннее сочувствие. Помочь хоть отчасти испытать его Кингу помогли воспоминания о двух одноклассниках, одна из которых была дочерью фанатично религиозной матери-одиночки, а другая подвергалась насмешкам сверстников из-за вынужденности круглый год ходить в обносках. Оба этих образа – затюканной маменькиной дочки и малоимущей дурнушки – в «Кэрри» соединились в цельный и достоверный образ, знакомый по школьным детству и юности если не всем, то большинству уж точно. Неудивительно, что в пуританской Америке тех времен адресованная широкому читателю повесть о неохотно поднимаемой теме буллинга (да еще и начавшаяся с вызывающей сцены швыряниями тампонами во время первой менструации героини) хорошо распродалась, и киноадаптация не заставила себя долго ждать. Фильм более всего походил на типичную для 70-х ленту о жизни веселой и кудрявой молодежи (с Джоном Траволтой в роли «плохого парня»), на фоне которой контрастно выделялась сама Кэрри, блеклая и странноватая, но в общем-то хорошая девушка, осудить которую за устроенную ей в конце бойню мало кто смог бы. В отличие от первоисточника, где Кинг неоднократно подчеркивал неприятные стороны ее натуры, кино превратило Кэрри в жертвенную фигуру. Стал ли именно этот типаж прообразом для будущих героинь плана «незаслуженно угнетенная и по заслугам мстя-

The Dark Half



Как ни странно, видеоигр, базирующихся непосредственно на произведениях Кинга, до обидного мало, что особенно грустно, учитывая потенциал отдельных вещей, на основе которых могли бы выйти отличные представители жанров RPG или survival horror. Пройдемся по скромным итогам из имеющегося на сегодняшний день. В 85-м Angelsoft выпустила текстовую авантюру The Mist, основанную на одноименной повести: идея, безусловно, смелая и заслуживающая внимания, но при том довольно сомнительная, учитывая, что напряженная история выживания в игре превращалась в муторные блуждания с посыпанием гигантских жуков солью. В 89-м вышел The Running Man, незамысловатый side-scroller, идейно и стилистически близкий не книге, а вышедшему двумя годами ранее фильму. Ничего примечательного собой игра не представляла, за исключением разве что того факта, что на технической стороне разработчики решили не скупиться: так, версия для Amiga могла похвастаться озвучкой и видеовставками, взятыми из кино. Три года спустя вышло на свет творение малоизвестной компании Symtus – The Dark Half. Размеренная история о раздвоении личности превратилась в детективную авантюру, где герою необходимо было обеспечить себе алиби от подозревавших его в убийствах полицейских и одновременно с этим понять, что на самом деле стоит за преступлениями. Наконец, в 93-м вышла психоделическая The Lawnmower Man, но поскольку и фильм «Газонокосильщик» к одноименному рассказу Кинга никакого отношения не имеет (писатель в конце концов добился, чтобы его имя было убрано из титров), то это же относится и к игре.

Несправедливо приговоренный к смертной казни Джон Коффи из «Зеленой мили» – явная аллюзия на Христа, только не жертвующего собой за чужие грехи, а уставшего от этого полного жестокости и несправедливости мира.



щая хоть бы и всем без разбору» вроде Садако из The Ring (и особенно его американской версии), которых предполагалось простить и пожалеть, несмотря ни на что? Вполне. Конечно, было бы слишком самонадеянно утверждать, что подобный архетип вырос из одной только Кэрри, но несомненно, что именно она стала первым широко известным персонажем подобного плана.

Вообще, подростковая тема – одна из излюбленных в творчестве Кинга: к ней он возвращался с десятков раз, причем избегая шаблонных повторений и приверженности единой схеме. Хотя повторяющиеся и явно автобиографические мотивы в его прозе сквозят: главный герой такого «подросткового» произведения, как правило, парнишка лет 10-14, живущий в тихом захолустном городишке в Новой Англии с неполной или проблемной семьей, проводящий время за графоманством и общением со сверстниками. Но не стоит только думать, что такие совпадения в характере и биографиях протагонистов делают истории о них подобием друг друга: помимо очевидных сюжетных различий каждой из них присущи собственные настроение и тональность, разнящиеся от нежно-ностальгической сентиментальности «Вина из одуванчиков» Брэдбери до эпатажно-жесткой реалистичности «Хлеба с ветчиной» Буковски. К числу первых можно отнести «Низкие люди в желтых плащах», работу, позднее вошедшую в сборник сюжетно связанных повестей и рассказов «Сердца в Атлантиде». Здесь главный герой полностью соответствует всем вышеперечисленным характеристикам, включая досадное отсутствие отцовской фигу-



Зловещие, обладающие собственным интеллектом автомобили – одна из часто повторяющихся тем в творчестве Кинга. В случае с «Кристиной» приходится даже говорить о ревности со стороны машины.



▲ В романе «Куджо» о заболевшем бешенством санбэрнаре было нарушено негласное правило, не позволявшее умертвлять маленьких детей, особенно после долгой борьбы за жизнь; фильм последовать первоисточнику не решился.

ры (семью самого Кинга отец бросил, когда будущему писателю было всего два года). Если посмотреть со стороны, в жизни его радостей совсем немного, да и те краткосрочны и эфемерны, возможно, именно это позволяет «Низким людям» оставить после прочтения ощущение тихой и светлой грусти. Не мешает этому и прямолинейная отсылка к известнейшей книге Уильяма Голдинга, и немалое внимание, уделяемое линии пожилого друга подростка, который имеет самое непосредственное отношение к «междукнижному» пространству Кинга. Все это в конечном итоге (если рассматривать повесть как отдельное автономное произведение) оказывается вторичным, на передний же план выходят уже множество раз описанные ранее эмоции отрока, пытающегося свыкнуться с происходящими с ним изменениями, учащегося лукавить, справляться с непривычными чувствами и смиряться с тем, что не в силах изменить. Ничего такого, что не было бы сказано ранее, но каждый, наверное, любитель подобной литературы понимает, что важнее в ней совсем не «о чем», а «как». Попытаться передать эту атмосферу стремительно убегающего детства Скотт Хикс в своей экранизации «Сердца в Атлантиде» (по сути своей некорректной, ведь изначально так называлась другая повесть Кинга, посвященная «утонувшей Атлантиде» – США 60-х, с растущим чуть ли не в геометрической прогрессии движением хиппи и протестами против войны во Вьетнаме). На роль умудренного старшего наставника пригласили Энтони Хопкинса (отлично вписавшегося в данную роль), мистическую составляющую постарались заменить чем-то более-менее правдоподобным, а герои выглядят помладше, чем в оригинале, что отчасти поспособствовало снижению градуса напряженности. Как результат – практически эталонная трогательная драма о делах давно минувших дней, но, увы, не лишенная слащавости и лишенная как раз подспудной горечи, делавшей литературный первоисточник жизненной.

А вот «Ярость», другую повесть Кинга с весьма красноречивым названием, можно в каком-то смысле назвать полярной «Низким людям», хотя и здесь рассказ ведется от лица тинейджера и поднимается проблематика трудных взаимоотношений в подростковых коллективах. Правда, написана и издана (под именем Ричарда Бахмана – это была первая публикация под этим псевдонимом) «Ярость» была много раньше, из-за чего по сравнению с более поздним кинговским творчеством она может смотреться несколько незрелой и даже максималистской. Впрочем, в последнем

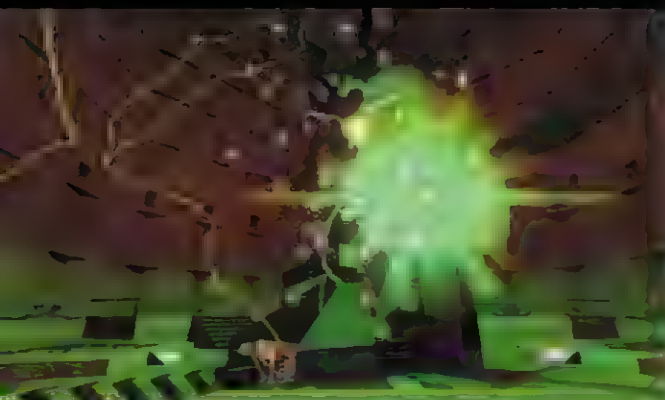
► Crimson King (на русский чаще всего переводят как «Алый король») – олицетворение Зла по Кингу, но совсем необязательно его полное и окончательное воплощение.



есть и определенный стилистический резон: раз уж главный герой, чьими устами вещает автор, – эрудированный начинтанный юноша в разгаре пубертата, рано усвоивший науку манипуляции над окружающими, доли эпатажа никак не избежать. Своей беспринципностью и стремлением к разрушению Чарли, захвативший в заложники своих одноклассников и предварительно расправившийся с учительницей, в начале повествования может даже напомнить нелюбимого протагониста «Заводного апельсина», но подобная иллюзия быстро развеивается. В отличие от последнего Чарли в своих поступках по-своему рационален и последователен, пусть и безумен: оставшись один на один со своими сверстниками, он методично стравливает их друг с другом и умело находит их уязвимые места. Но, в отличие от привычного сценария, где очутившиеся в замкнутом пространстве испуганные подростки, еще и нарочно наускиваемые злым гением в лице душевнобольного одноклассника, превращаются в готовых



▲ Помимо «Темной башни» Marvel также выпускала комикс по «Противостоянию», причем в продажу он поступил тридцать лет спустя после выхода книги.

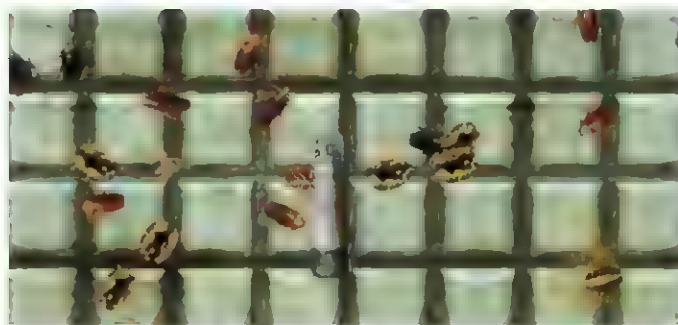


▲ Half-Life, в которой из-за неудавшегося эксперимента Землю заполнили монстры, во время разработки носила название Quiver («Колчан») – небольшая отсылка к кинговскому «Туману» (где военная база называлась Arrowhead – «Стрела»), которым в числе прочего вдохновлялись разработчики.

перегрызть друг другу глотки зверей, здесь юноши и девушки, напротив, испытывают некое подобие катарсиса, вынося на публику собственные страхи и комплексы. Более того, идеологическим антагонистом Чарли, единственным человеком, так и не захотевшим пройти через этот ритуал очищения, становится самый законопослушный из них, приверженец, готовый блюсти их и в экстремальной ситуации и на поверку оказывающийся олицетворением прогнившей системы. «Ярость» больше похожа на зарисовку, попытку взглянуть на привычное с непривычного ракурса, нежели серьезное произведение с выстроенной философией, способное стать источником вдохновения. Тем не менее, с момента выхода повести в 77-м на территории США произошли три попытки уже вполне реальных школьников повторить подвиг Чарли (при этом различные данные свидетельствовали, что с повестью они прекрасно знакомы), а в 97-м в Кентукки ученик старших классов на территории своего учебного заведения убил трех девушек и ранил еще нескольких. Позднее в его шкафчике был обнаружен экземпляр «Ярости». Для Кинга это стало последней каплей, и он самолично попросил издателя не печатать более копий своего неудачливого творения, пусть даже самым опосредованным образом, но все же приведшего к столь печальным последствиям.

Где-то между двумя вышеописанными полярностями находится «Тело», по объему, опять же, повесть, лишенная как грубого демонстрирования не самых симпатичных сторон

человеческой сущности, так и взгляда на них через призму откровенной ностальгии. По своему настроению это вещь скорее грустно-меланхоличная; продолжая проводить аналогии с другими именитыми писателями, повествовавшими о нелегкой теме взросления, «Тело» вызывает ассоциации с Сэлинджером и самым культовым его произведением, на многие десятилетия ставшим библией своего рода. По месту жительства, социальному положению и увлечениям Гордон, выступающий в произведении не только центральным лицом, но и рассказчиком, близок к протагонисту «Низких людей». При этом на окружающий мир он смотрит уже не глазами ребенка, многое подмечаящего, но не все способного объяснить, а глазами почти взрослого, способного видеть истинные причины поступков окружающих. Это не мешает ему, впрочем, вести себя как вполне заурядный подросток, играть в карты, пока пассивно интересоваться сексом, сочинять рассказы и проводить большую часть времени в компании друзей. Здесь можно сделать небольшую ремарку о том, что жители Касл-Рока и других богом забытых городишек, любовно описываемых Кингом, представляют собой ровно то, что и должны представлять: не отягощенных излишним образованием и интеллектом провинциалов, классических представителей WASP – то есть, казалось бы, контингент не самый привлекательный в глазах парня, являющегося постоянным посетителем библиотеки. Тем не менее, Гордон и другие подобные персонажи Кинга вслед за своим автором и прообразом в подобной компании чувствуют себя вполне комфортно и делением на Юпитеров и быков не занимаются; несмотря на то, что отказать Кингу в образованности, начитанности и прочих признаках интеллектуала вряд ли бы кто-то смог, он с поистине американской демократичностью предпочитает судить людей по их делам и поступкам, нежели красноречию и начитанности. Так, товарищи Гордона тоже не слишком-



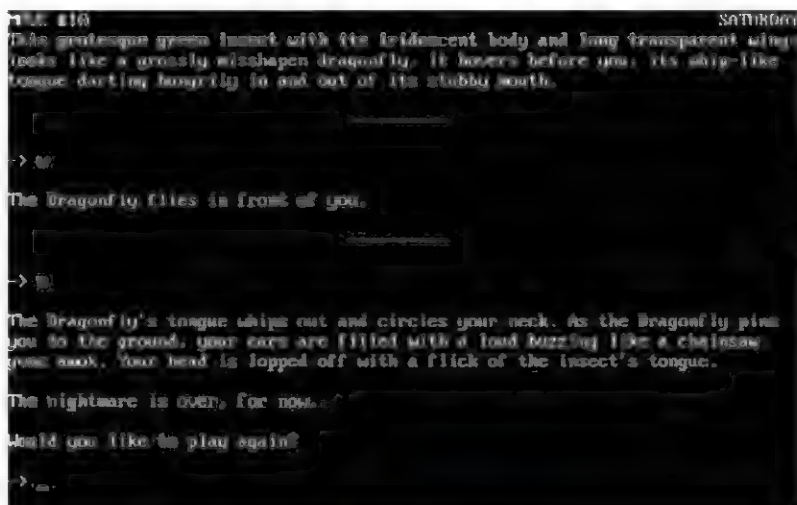
Сборник якобы компьютерных игр под интригующим названием Stephen King's F13 заслуживает отдельного, можно сказать, особого упоминания. Ведь как, казалось бы, заманчиво звучит описание данного, не побоюсь этого слова, продукта: подборка из скриншотов, эксклюзивных звуковых файлов и прочих прикрас для облагораживания системы, а также целых трех мини-игр, в названии которой явственно указано, кто именно кроется за ее созданием. Надо сказать, Кинг и в самом деле внес прямой вклад в это дело, написав специально для F13 новый рассказ, но интересно в данном случае не это и даже не коллекция скрежетов и визгов, а собственно сами игры, выглядящие как первые почти успешные шаги в освоении какого-нибудь 3DMax. Одна из них предоставляла увлекательную возможность методично размазывать по полу тараканоподобных насекомых, другая – возвращать неупокоившихся мертвых в объятья вечного сна при помощи лопаты. Но эти достойные занятия меркнут в тени третьей из мини-игр, геймплей которой заключается в кормлении пираний крупногабаритными животными. Раз за разом, коровку за лошадкой. К сожалению, облагивать туши до костей – единственное, что пирании умеют, посему на роль хотя бы тамагочи не претендуют; впрочем, возможно, что разработчики старались всего-то помочь уставшим и злым офисным работникам с процессом релаксации? Хотя все равно остается удивительным, как коммерческий проект умудряется проигрывать заурядной сделанной на коленке Flash-забаве по всем возможным параметрам. Что думает сам Стивен по поводу F13 и знает ли он вообще, что оно из себя представляет, увы, неизвестно.

то блещут последними качествами, но это не мешает «Телу» быть историей о четверке верных друзей, сумевших сохранить мальчишеское еще ощущение настоящей дружбы в последний миг перед тем, как окунуться во взрослую жизнь, где их пути окончательно разойдутся. Несмотря на то, что произведение было практически бессюжетным, и значительную долю его составляли размышления главного героя, в 86 году тогда еще малоизвестный Роб Райнер снял экранизацию «Тела». Картина получила название «Останься со мной» (Stand by Me) в честь известной композиции 50-х с тем же названием (в эти же годы происходит и действие ленты). Из сонма кинофильмов, снятых по мотивам произведений Кинга, «Останься со мной» оказался одним из наиболее удачливых: в числе прочего он был номинирован на «Оскар» за лучший адаптированный сценарий. Вполне заслуженно: из того же сонма «Останься со мной» относится к тем редким исключениям, когда не просто сумели не переключиться на свой лад в угоду зрителю, но и сохранили его дух.

Особняком от прочих произведений писателя на детско-подростковую тематику стоит «Оно»: отчасти от того, что юному возрасту героев посвящена лишь часть огромного романа, отчасти из-за отсутствия явно выраженного протагониста, а отчасти из-за достаточно значимого места, которое отводится событиям книги в кинговской мультивселенной: здесь писатель впервые приоткрывает завесу над тайной мироздания. При этом благодаря широко растиражированному образу клоуна с воздушными шариками, напоминающего зловещую версию Рональда Макдональда, «Оно» известно даже не читавшим книгу (и не смотревшим киноверсию), но, естественно, такое шапочное знакомство способно создать самое неправильное представление о произведении. Краткий синопсис «Оно» и вправду мог бы выглядеть как описание какого-нибудь ужастика категории B: компания из семи детишек, куда политкорректно были включены бедная девочка (1 шт.), негр (1 шт.) и толстяк (1 шт.), побеждает Ужасное Зло, явившееся в образе страшного клоуна, чтобы затем сделать то же самое, только во взрослом возрасте. После такого пересказа немудрено, если в книжном магазине рука уже никогда не потянется к полке с книгами Кинга; но, к счастью, даже в наиболее неудачных своих вещах до такой низкопробности, которую уже рисует воображение, Кинг никогда не опускался – а «Оно» уж точно не относится к категории наиболее неудачных вещей. На самом деле наличие в «великолепной семерке» детей, которым в далекие и совсем не политкорректные 50-е была уготована участь изгоев, вызвано всего лишь тем, что именно неудачливость всех участников миниатюрного коллектива и объединила. Отказавшись от своего излюбленного типажа, о котором много слов было сказано ранее, в «Оно» Кинг попытался уделить всем героям примерно поровну внимания. В результате каждый из них получился несколько картонным, тяготеющим к одному из принятых в массовой культуре шаблонов, но зато и спектр проблем, с которыми сталкиваются тинейджеры, расширился – если кому-то остро не хватает родительской любви, то другому, напротив, ее оказывается слишком много. Что же до завесы тайны, то интерес здесь представляет не ответ на вопрос о природе мироздания (его, разумеется, здесь нет), а тот любопытный факт, что сила разрушения (воплощенной в нечто, которое нельзя назвать иначе чем «Оно») вовсе не противостоит сила созидания. Вместо нее – Черепаха, чье имя, так же как и «Оно», – олицетворение пассивной бездейственной мудрости – и, одновременно с этим, может стать, творец нашей вселенной. Вечно спящий демиург, если и вмешивающийся в дела созданного им мира, то только лишь советом. А созидать и побеждать хаос – это уже дело людское. Концепция эта (данная, конечно, намеками, но довольно прозрачными) была бы безупречно действенной, если бы не еще один, совсем почти незаметный намек: а ведь есть и Тот, кто создал Черепаху.

Здесь уместно было бы вспомнить один из наиболее ранних кинговских романов, грандиозную эпопею «Противостояние», написанную им буквально на заре своей писательской

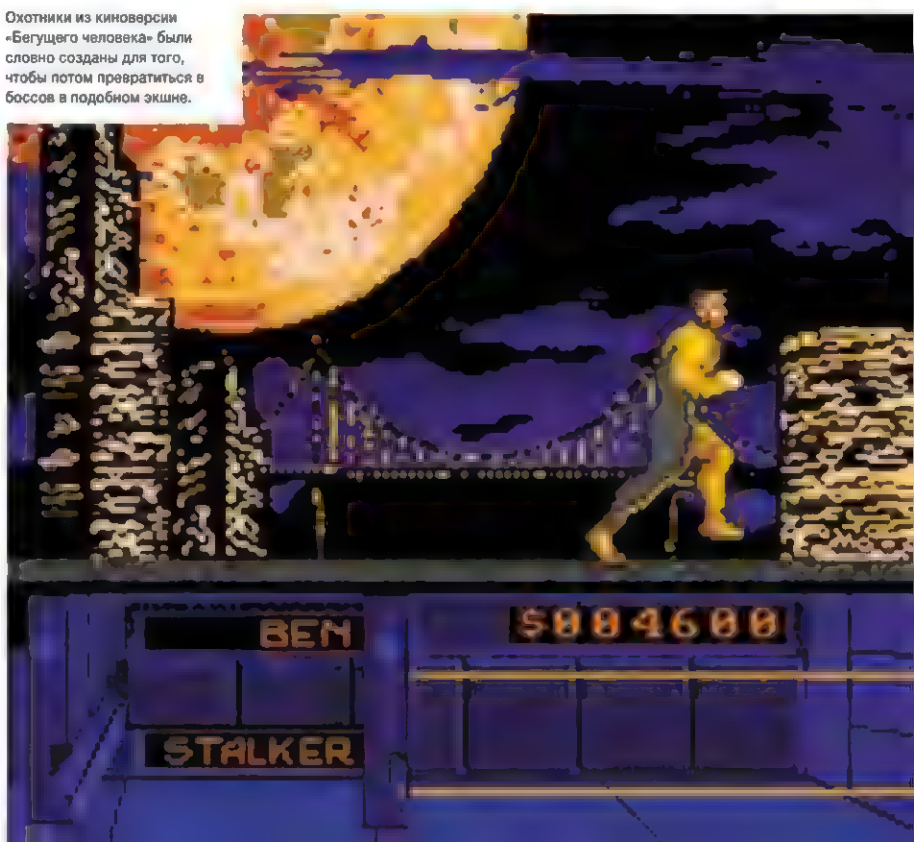
карьеры. Среди ранних работ, которые смотрятся в первую очередь попыткой развить необычную идею и посмотреть, что из этого выйдет (вроде «Куджо» или «Долгой прогулки»), «Противостояние» резко выделяется глобальностью авторского замысла. Долгое время, правда, его легко можно не замечать, ведь начинается роман также с попытки пофантазировать, что будет, если неизвестная инфекция в кратчайшие сроки выкосит больше девяноста процентов населения земного шара? И на протяжении первой половины весьма внушительного по своим объемам произведения Кинг постепенно живописует весь процесс, от первых, кажущихся неслепыми смертей до массового вымирания городов. Не всем из немногих выживших дано смириться с потерей близких,



«Видимо, для придания устрашающей атмосферы игра по The Mist в красках живописует процесс вашего умерщвления.

» Во время очередного всплеска борьбы с жестокостью в видеоиграх Кинг, никогда не бывший поклонником последних, все же замолвил за них словечко, обвинив разработчиков в экзекретиве.

Охотники из киноверсии «Бегущего человека» были словно созданы для того, чтобы потом превратиться в боссов в подобном экшне.

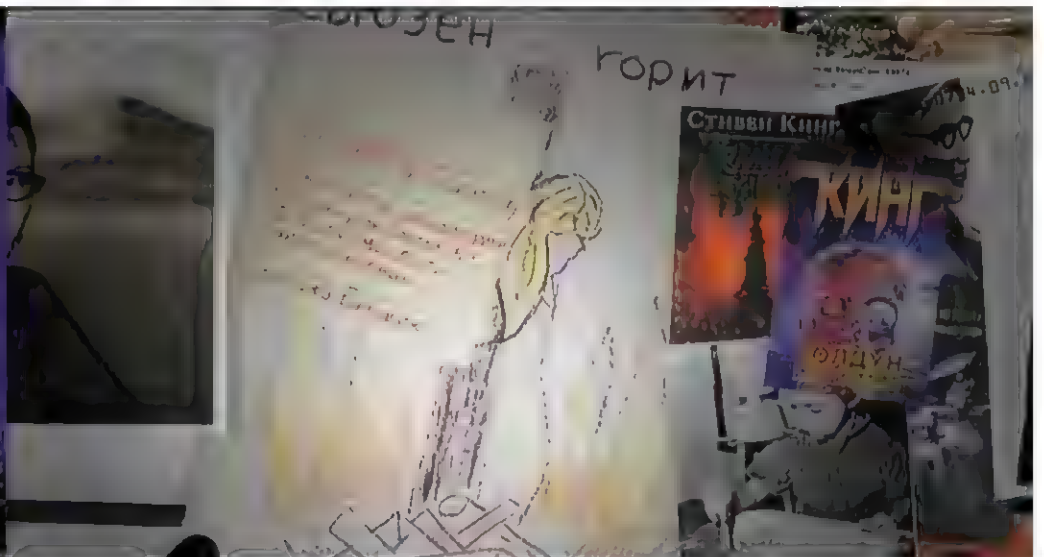
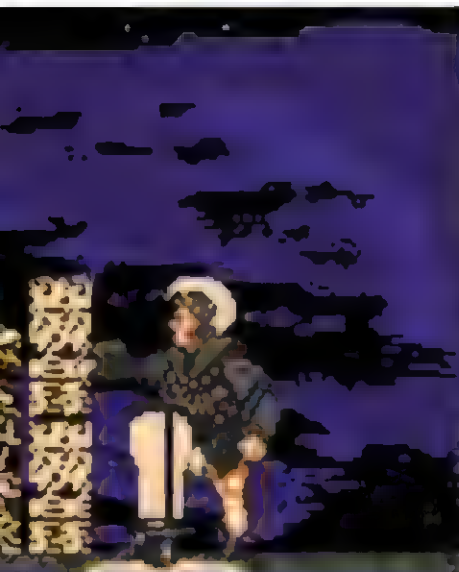
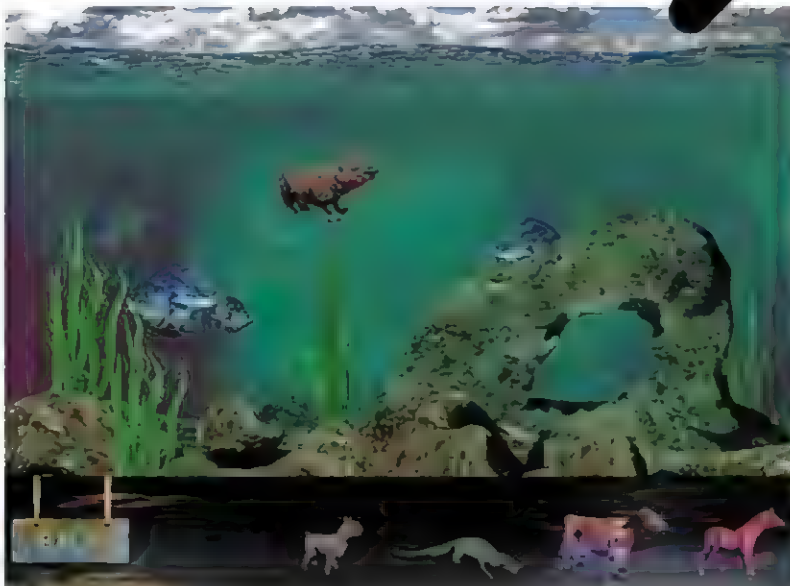


те же, кто смог пережить боль утраты (или кому некого было терять), в стремлении спастись от мародеров и восстановить цивилизацию на оставшихся от нее руинах, вынуждены были собраться вместе, организовать новое поселение. И вот тут-то начинается самое интересное: чтобы такое поселение в принципе могло быть организовано, необходим кто-то указывающий единое для всех направление, и этим «кто-то» оказывается чернокожая старица, которую выжившие видят в своих снах. И все было бы славно под ее заботливым присмотром, если бы неподалеку в Неваде, на месте, где когда-то был небезызвестный «город греха», у нее не появилось соперника, также собирающего вокруг себя сторонников, что и послужило толчком к великому событию, которым Кинг и назвал свой роман. Дуализм «Противостояния» невероятно прост, и в этой-то своей простоте и хорош: полутона, уместные в реалистичном жизнеописании, совсем ни к чему в притче о борьбе доброго и злого начал. На стороне Зла – оружие, и не только металлическое или пороховое, но

и одно из наиболее коварных – обольщение. На стороне Добра – ценности из тех, что называют евангельскими или же общечеловеческими: «Нет уже Иудея, ни язычника; нет раба, ни свободного; нет мужеского пола, ни женского». Нужно ли сомневаться, кто из них в конце концов одержит победу? Не хотелось бы спойлерить, но в данном случае ответ кажется настолько очевидным, что напрашивается сам собой. Ничего удивительного, что «Противостояние» начали сравнивать в скором времени с «Властелином колец». Но если кто-то поспешил присвоить Кингу лавры христианского писателя, то с этим он явно поторопился (кстати, сам Кинг утверждает, что от христианства он отошел со временем, но в Бога верить не перестал; тем не менее, в одном из его романов, «Безнадега», укротить древнего демона удастся, воззвав к Иисусу).

На протяжении статьи речь уже не раз заходила о параллельных мирах, в которых происходит действие кинговских произведений; пока что речь шла только о двух, нашем с вами и почти погибшем мире «Противостояния», но настало время рассказать уже наконец и об еще одном – мире «Темной башни», мире, который сдвинулся с места. В отличие от многих других выдуманных вселенных, создаваемых корифеями фэнтези, тщательно продуманных вплоть до местных наречий, оснащенных подробной географической картой, сеттинг «Темной башни» зародился случайно, развивался стихийно и творил себя сам. Кинг неоднократно признавался, что идеи для своих произведений он черпает из вполне обыденных ситуаций, случайно замеченных деталей, мимолетных фантазий. Одной из отправных точек для «Стрелка», первого тома тогда еще незавершенной истории, которой много лет спустя суждено было разрастись до семи, стала лирическая поэма Роберта Браунинга, весьма пространная, зато полная вдохновляющих образов. С легкой руки Кинга чайльд Роланд превратился в Роланда-стрелка, а Темная башня... о Темной башне на тот момент сам писатель вряд ли смог с уверенностью что-то сказать, кроме того, что необычайно важную роль она играет не только в этом пространстве и времени. В послесловии к «Стрелку» писатель честно признался, что творил он по наитию, и сам не может с точностью сказать, кто его герой, каково его прошлое, к чему он стремится. Первый том «Темной башни» – это почти сюрреалистическая история странствий по сумасшедшему умирающему миру, антуражем напоминающему вестерн, но еще совсем недавно, кажется, больше походившему на феодальное королевство, из тех вымышленных королевств, где монарх и его приближенные блюли рыцарский кодекс чести, только вместо ножен у них была кобура. Но незнание, как

Stephan King's F13. Сразу видно, что по Кингу игра, правда?



Discordia. По какой дорожке пойдет Арина, видно с малолетства.



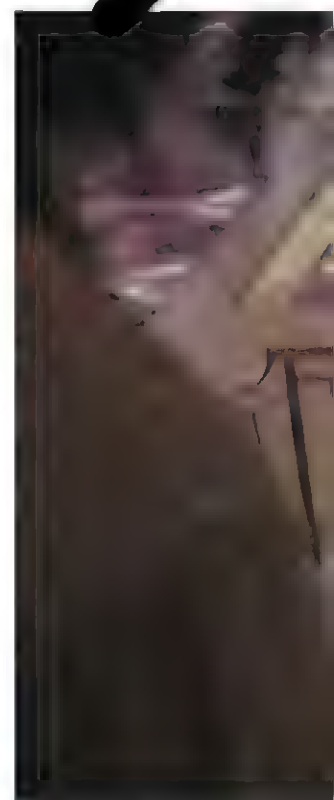
«Останься со мной»



Чайльд Роланд к Темной Башне пришел.



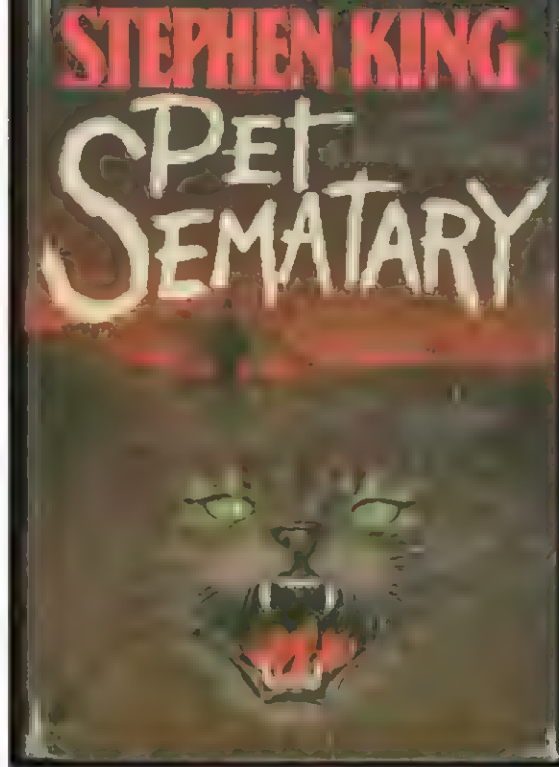
«Глаза дракона»
Кинг писал в период злоупотребления алкоголем и наркотиками, но из романа все равно вышла настоящая сказка, которую без особой боязни можно дать прочесть и ребенку.



говорится, не освобождает от ответственности, и однажды записав на бумагу малую толику странствий стрелка, Кинг посчитал нужным довести дело до конца, пусть даже оно и займет много лет – как в итоге и вышло. В процессе стало известно больше и о самой башне, держателе многочисленных миров, некий аналог которой присутствует в каждой из них. Уничтожить растущую на пустыре розу, в виде которой башня предстает в мире нашем, значило бы пошатнуть саму основу мироздания, поэтому нет ничего удивительного в том, что Кинг как создатель родных для Роланда просторов и как человек, проживающий в одном из этих из миров, вводит самого себя в качестве персонажа книгоцикла – это не просто постмодернистский приемчик, но еще и попытка указать на цельность мультивселенной.

Было бы странно, если по столь культовой вещи, как «Темная башня», после того, как была издана наконец завершительная часть гелталогии, не начала бы в скором

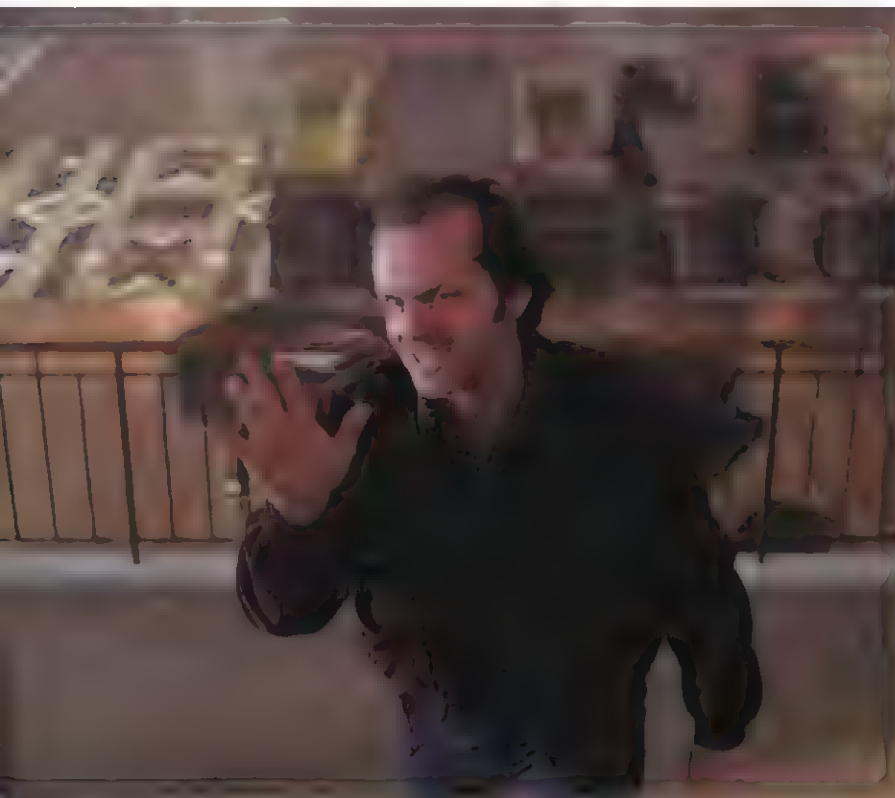
времени появляться различная медиа-продукция. Между тем, обилием художественных произведений «по мотивам» на сегодняшний день «Темная башня» пока похвастаться не может, хотя вполне вероятно, что стать золотой жилой ей еще только предстоит. Об экранизации было заявлено еще в 2007 году, но дело с тех пор особо не продвинулось: протянув несколько лет, Universal решила отказаться от начинаний, и проект перешел к руки Warner Bros., которая планирует приступить к съемкам в 2013-м. Планируется и телевизионная версия, которой, как говорят, займется другая дочерняя компания Time Warner, HBO. Творческий состав пока что остается неизвестным, разве что не так давно выяснилось, что на главную роль приглашен испанец Хавьер Бардем, не очень-то похожий на Клинта Иствуда (с которым сравнивал Роланда сам Кинг), но по типажу все же подходящий. Marvel занялась выпуском комиксов, посвященных описанной в «Колдуне и кристалле» юности Роланда. Наконец,



«Идея с необычным написанием названия романа родилась, со слов Кинга, когда тот увидел настоящее кладбище домашних питомцев, где надпись на входе была намалевана рукой маленького (и, как следствие, не до конца овладевшего грамотой) ребенка».

непосредственно Кинг выступил продюсером бесплатной браузерной игры Discordia (найти которую без труда можно на официальном сайте писателя), спин-оффа к «Темной башне». «Дискордия» предоставляет возможность отыграть роль члена «Тет корпорейшн», миссия которой «защитить Стивена Кинга, защитить розу и противодействовать «Сомбра». Главой «Сомбра», корпорации на службе разрушительных сил хаоса, в игре выступает некая Арина Йокова, персонаж, ни разу не появлявшийся в книгах, зато здесь сразу же становящаяся дьявольски умным антагонистом. Впрочем, сюжет — явно не сильнейшая сторона Discordia (тем более что точка в истории не поставлена — продолжение ожидается в конце этого года), она, скорее, услада для глаз и ушей, с потенциалом развиваться в нечто более полнокровное. Во всяком случае, верить в последнее хотелось бы хотя бы потому, что вероятность этого, как ни грустно, в любом случае выше, чем выход игры с заголовком Dark Tower от кого-то из крупных, поднаторевших в деле разработчиков.

Ну и под конец хотелось бы еще сказать несколько слов о вещах, не имеющих непосредственно отношения к творчеству Кинга, но которые без его влияния не появились бы на свет, по крайней мере, в том виде, в каком мы их знаем сегодня. Конечно, если подойти к вопросу серьезно и попытаться перечислить все художественные произведения,



вдохновленные мастерством Кинга, объем этого абзаца был бы, наверное, не меньше, чем у всей предыдущей статьи, поэтому я ограничусь лишь двумя, зато имеющими непосредственное отношение к тематике журнала.

Угадать, что именно это за произведения, думаю, довольно нетрудно, тем более что оба они, не стесняясь и не скрывая, прямо указывают, откуда в числе прочего растут их корни. Одно — это самый первый Silent Hill, дань уважения писателю отдавший уже хотя бы тем, что одна из улиц городка была названа именем Ричарда Бахмана. Туман, заполнивший город и таящий в своей дымке уродливых и хищных тварей, укрыться от которого можно лишь внутри здания, не может не вызвать ассоциаций с известной повестью Кинга «Туман», где был задействован схожий концепт, разве что твари были разнообразней и смертоносней. Главная роль в игре отведена писателю — род деятельности, который чаще всего отводит своим героям Кинг. В свою очередь

«Несмотря на то, что фильм Кубрика «Сияние» быстро обрел статус культового, сам Кинг отнесся к его работе более чем скептически, считая, что режиссер сделал слишком большой акцент на семейной трагедии, отодвинув мистическую линию со сводящим с ума отелем на задворки».

девушка Алесса, невольно ставшая причиной происходящих в Сайлент-Хилле бедствий, кажется не просто принадлежащей к тому же типу, что и Кэрри, но и непосредственно списанной с нее: здесь и тяжелое детство, и трудности со сверстниками, и помешавшая на религии мать, и разрушительные способности, жертвами которых становятся случайные люди. К «Кэрри» же относится и одна из запятанных в игре пасхалок.

Другой, более свежий пример видеоигры, базирующейся на творчестве Кинга, — это Alan Wake, сравнивать который с работами Стивена начали еще до выхода игры. Неудивительно: сам сюжет словно взят из очередного кинговского романа, повествующего о нелегкой писательской доле (а доля их обычно и вправду нелегка — вспомнить хотя бы героя «Темной половины», одержимого своим маниакальным альтер-эго, или протагониста «Мизери», оказавшегося в плену у безумной женщины, покалечившей его и подсадившей на наркотики). О ней Алан, впрочем, слышал, ведь еще до того, как он попадает в переделку, которой и посвящена игра, он зачитывался романами все того же Стивена нашего Кинга. А теперь ему и самому предстоит примерить на себя эту роль: обласканный любовью множества читателей именитый литератор оказывается в неудобной североамериканской глуши, где ему постоянно придется оставаться один на один с собственными неудобными воспоминаниями и рефлексиями. Стоит ли говорить, что сходство вышло настолько намеренным, что бросалось в глаза даже тем, кто с Кингом знаком подналышке? Alan Wake's American Nightmare еще сильнее подчеркивает сходство героя с Тадом Боманом из «Темной половины», только если страдания последнего из-за двойника были вызваны наличием близнеца-паразита, чьи органы еще продолжали какое-то время развиваться, находясь в головном мозгу у Тада, то Алан встречается с дoppelgängerом, созданным из всех нелюбимых слухов, которые об успешном писателе наплодили злые языки и желтая пресса.

Я сознательно не стала затрагивать в данной статье произведения, написанные Кингом в последние годы: они читаются и ощущаются совершенно иначе, чем вещи, созданные им в ранний и, как наверное, теперь стоит говорить, средний временные периоды его творчества. Станут ли они и последующие за ними работы (а те непременно будут, в этом сомневаться не стоит) столь же значимыми и влиятельными в рамках художественной культуры, как их предшественницы? До такой степени — вряд ли. С другой стороны, судя по последним тенденциям, исписаться в ближайшее время Кингу не грозит, а это значит, что по крайней мере он еще порадует нас новыми историями — хорошими, как выдержанное вино. **СИ**



причин поиграть в Arcanum



ARCANUM: OF STEAMWORKS AND MAGICK OBSCURA... КАК ЖЕ ДАВНО ВЫШЛА ЭТА ИГРА. ПОМНЮ, КАК В СЧАСТЛИВЫЕ АСПИРАНТСКИЕ ДЕНЬКИ УВИДЕЛ ДИСК С ПРИТЯГИВАВШЕЙ ВНИМАНИЕ ОБЛОЖКОЙ. БЫЛА В НЕЙ КАКАЯ-ТО НЕПРАВЬЛИВОСТЬ, НЕ СРАЗУ СТАВШАЯ ПОНЯТНОЙ. И ТОЛЬКО ЧЕРЕЗ ПАРУ МИНУТ ДОШЛО: ПОЗАДИ НЕДРУЖЕЛЮБНОГО ЭЛЬФИЙСКОГО ЛИЦА ПРОСМАТРИВАЛСЯ... ДИРИЖАБЛЬ! ДА, ТОГДА Я ЕЩЕ ТОЛКОМ НЕ ЗНАЛ, ЧТО ТАКОЕ СТИМПАНК. НО ОЧЕНЬ СКОРО ПОЗНАКОМИЛСЯ С НИМ И БУКВАЛЬНО ВЛЮБИЛСЯ.

Глупо рассказывать об Arcanum и совсем не сказать о направлении, ставшем для проекта основой. Стилпанк (или паропанк) демонстрирует альтернативную схему развития человечества (а то и фэнтезийной планеты, как в нашем случае). С уклоном в развитие паровых машин, как легко понять из названия. При этом оружейные технологии в таких мирах шагают достаточно далеко, появляются сухопутные крейсера на паровом ходу, пулеметы, активно развивается воздухоплавание. Космические корабли, правда, просторы Большого театра не бороздят, но уж на телеграф-то можно рассчитывать.

Атмосфера в таких вселенных сравнима с днями, трогающими сердце любого британца. Вокруг – викторианская Англия или нечто похожее на нее. Время, когда прогресс семимильными шагами мчался вперед, церковь под напором нигилистов стремительно теряла свои позиции, джентльмены за стаканом виски

общались в клубах на темы от политики до спорта и погоды, а прекрасные дамы в длинных платьях и шляпках требовали равных прав со своими половинками. И в то же время продолжалась промышленная революция – кругом чадили фабрики, города переполнялись бывшими крестьянами, которые шли в рабочие, да и детским трудом никто не гнушался. Все, прямо как на церемонии открытия Лондонской олимпиады.

В 2001-м к числу авторов паропанка добавилась Troika Games. Как принято сейчас говорить: «молодая и амбициозная» студия из Калифорнии. Впрочем, молодая весьма условно – ведь у ее истоков стояла троица талантливых разработчиков, покинувших Interplay после создания Fallout. Опыта им было не занимать, желания тоже, оставалось найти точку приложения сил. И она нашлась, став одной из величайших игр рубежа тысячелетий. С тиражом в 234 тысячи копий – почти как у Fallout и Fallout 2 вместе взятых! По тем временам это было выдающееся достижение для RPG. И все, несмотря на

то, что работы над Arcanum поначалу велись втроем, и лишь чуть позже число сотрудников компанииросло до двенадцати.

Казалось бы, команду ждало блестящее будущее, но... Но великие разработчики не всегда становятся классными управленцами. Troika Games покатила под откос – следующие ее проекты (The Temple of Elemental Evil и Vampire: The Masquerade – Bloodlines) имели гораздо меньший успех, хотя игра по вампирской тематике вышла необычной и во многом революционной. А затем Troika закрылась, успев объявить о создании постапокалиптической RPG и продемонстрировать пару скриншотов напоследок. Но печальный финал – не повод забыть об Arcanum? Где мы бродили по улицам городов, освещенных газовыми фонарями. Где общались на короткой ноге с королями и ворами. Где бегали голышом по улицам и сражались с тварями с других планов бытия. Творили безумства и злодейства, помогали ближним и совершали неожиданные поступки. Все, как в жизни..



Я – тот, кто я есть

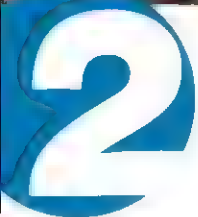
Ролевая система – альфа и омега любой RPG. В Arcanum она вышла просто на загляденье. С непривычки несложно и запутаться, ведь кроме стандартных характеристик есть три типа навыков – умения (торговля, огнестрельное оружие или обезвреживание ловушек), технологические и магические дисциплины. Поди угадай, что важнее в первые часы – знание, как создать восстанавливающие усталость пилюли, повышенная разговорчивость или понимание, с какого конца братья за меч?

Хотя «запороть» персонажа в Arcanum сложно, но подумать перед его (ее) созданием надо. Желательнее подольше. Неочевиден даже вы-

бор пола: пусть женщины получают на очко больше в Телосложении и на очко меньше – в Силе, главное-то не в этом. Главное, что часть квестов проходится мужским и женским персонажем по-разному! А что вы хотите, в XIX веке феминисток легко было пересчитать по пальцам одной руки, представители же сильного пола это движение и вовсе игнорировали. Так и в творении Troika Games – не жалуйтесь, если останется один вариант: прокладывать дорогу к воцеленной «экспе» собственным телом.

Но не полом единым живет персонаж, а еще и прошлым своим. Выбравший предысторию Dark Sight в темноте

получает нехилые бонусы, страдая от яркого света, как гремлины из одноименного фильма. Выросший на отдаленной ферме технофоб с ужасом смотрит на винтовки в магазинах, считая их порождением дьявольских сил. А продавший душу этим самым силам не имеет никаких шансов добиться к себе нормального отношения. Каждая предыстория что-то дает, но что-то и отнимает. Готовы ли вы пожертвовать Интеллектом ради Красоты? Или увеличить шанс критического промаха ради 10-процентной прибавки к опыту? Не готовы? Нет проблем, есть вариант отказаться от прошлого, начав писать историю с чистого листа.



Люби меня, как я тебя

Во многих RPG принято никак не реагировать на действия героя и на сам его образ. Во многих, но не в Arcanum. Каждое действие влияет на окружающую среду и меняет будущее, порой для всей планеты в целом. Хотя первое впечатление формируется практически классическим способом – «по одежке». Красота (да-да-да, здесь это отдельная характеристика!) и Обаяние определяют реакцию людей и нелюдей лишь при первой встрече, дальше все идет по дорожке, проторенной разговорами и поступками.

Забавно, что NPC не стесняются комментировать свое отношение к нам. Попробуйте ради эксперимента раздеться и пробежать по улицам крупнейшего города игры Таранта. Узнаете

о себе много нового, просто заговаривая с прохожими. А уж фантазия у разработчиков что надо: «Могу посоветовать вам хорошего портного, милочка», «наверное, не смогла найти себе парня, раз разгуливает голая», «как ужасна ваша нагота», «вас ограбили разбойники?» – вот лишь малая часть фраз, встречающих появление женщины в купальнике на улице. Некоторые же и вовсе откажутся с ней общаться, как король одной хиреющей державы. В самом-то деле, зачем тратить время на особу, поправшую все нормы морали и нравственности?

Отношения влияют и на прохождение, с начала и до конца. Ненавидящий вас NPC напрочь откажется выдавать квесты, и хорошо, если не набросится

с кулаками. А поймавшие персонажа на краже стражники не дадут спокойно жить, заставив вырезать их всех. Параллельно подвинув стрелочку на циферблате «добро – зло» сами понимаете в каком направлении и ухудшив реакцию многих и многих. Мир вообще чутко реагирует на происходящее: так, раскрыв тайну «изобретателя» паровой машины, вы вынудите его покинуть мегаполис, и потом услышите, как ваш подвиг обсуждают в тавернах. А рассказав редактору газеты о своих похождениях, прочитаете о них же в следующем номере. Разговаривайте, слушайте, читайте – и узнаете о своих подвигах от совершенно чужих людей. Приятно знать, что ты – не последний по влиянию на континенте, черт возьми!



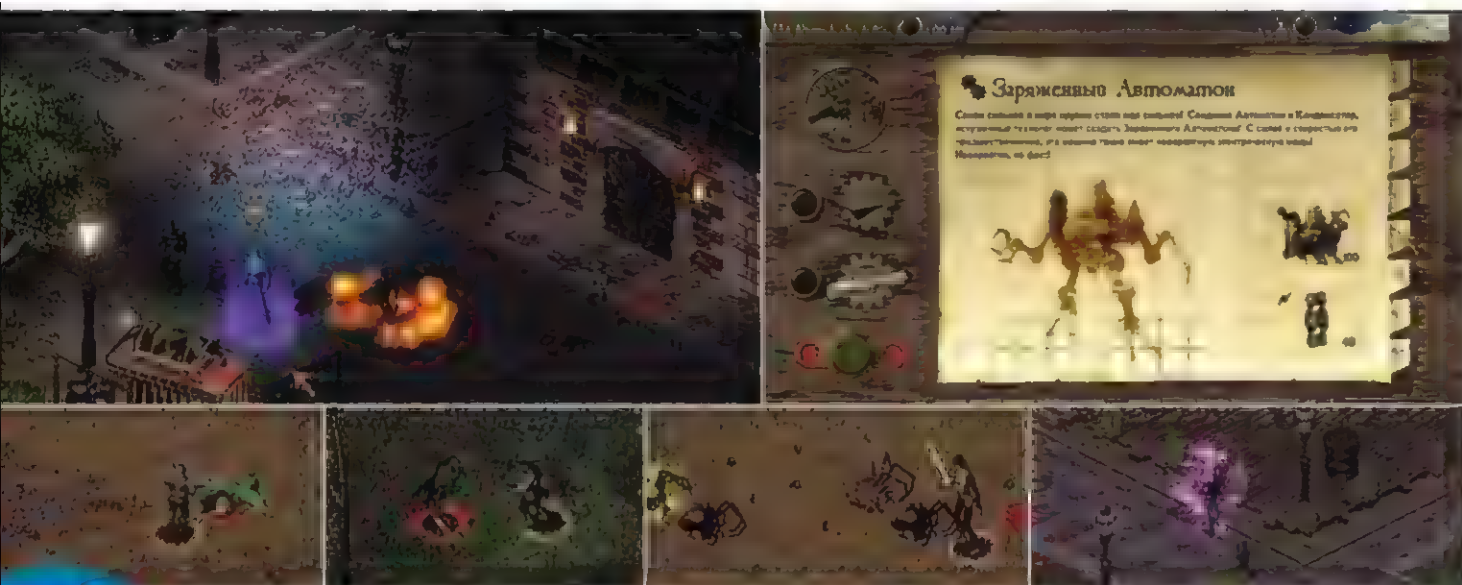
Сейчас как колдуну!

Магия и технология в Arcanum – близнецы-братья. Но близнецы, истово ненавидящие друг друга. Героев-магов и на пушечный выстрел не подпустят к поездам, так как исходящие от них эманации способны вызвать крушение. Да и «пушки» в руках волшебника бесполезны чуть более чем полностью. Пистолеты, винтовки и батарейки в его руках превращаются в ненужный хлам, место которому на помойке (ну, хорошо, в лавке старьевщика, пусть хоть какую-то копейчку принесет). Но кто сказал, что путь мага скучен? Думаете, он будет уныло брести по долинам и по взгорьям, прежде чем доковыляет до ближайшего городка? Как бы не так! Исследуйте телепортацию, и в мгновение ока окажетесь в любой ключевой точке карты, где были хоть раз.

Магия в игре невероятно разнообразна. Представьте только: 16 школ по 5 заклинаний в каждой! Есть почти все, что душевке угодно. Колдуны становятся невидимками и подсматривают содержимое сундуков. Улучшают характеристики (свои и товарищей) и лечатся от яда. Вызывают элементарей и поднимают мертвых. Очаровывают врагов и превращают их в овец. Воскрешают мертвых и, конечно же, наносят урон, наносят урон, наносят урон. Одним только заклинанием дезинтеграции можно снять 30-40 тысяч очков жизни. Поверьте, это просто немыслимое число, рядовой герой обычно хвастается сотней с небольшим хитов. Хотя дезинтеграция – палка о двух концах. Да, от зловредного босса, нарвавшегося на убийственное заклинание, не останется

и мокрого места, но ведь и вещичек тоже. Стоит ли прибегать к радикальным методам? Особенно если хочется подобрать новенький балахон с убийными характеристиками.

Мага развивать в разы проще – пока технолог бежит от монстров в реальном времени (или ходит в пошаговом режиме), сохраняясь на каждом шагу, юный «Гэндальф» вовсю жарит молнии и занимается самолечением. Одна беда – маны как ресурса нет, приходится тратить очки усталости. Доведете их до нуля – сляжете прямо на поле битвы без чувств. И вряд ли подниметесь. Ах, да, и еще не стоит ходить к торговцам инженерными товарами. Все равно не сможете с ними нормально работать – ненависть у них к заклинателям врожденная.



Я пушку соберу руками

Неужели технологом быть бессмысленно? Нет, нет и еще раз нет! Во-первых, это вначале ему тяжело. Позже у инженера появится почти все то же, что и у мага. Он научится лечить повреждения и восстанавливать выносливость, скует себе экипировку и танком пройдет по тем локациям, куда раньше и сунуться боялся. Вы уже догадались, чем стиль игры этого парня отличается от его заклятого коллеги? Правильно, технолог все старается сделать сам. И в этом его главная прелесть.

Казалось бы, вариаций развития у него меньше: всего-то восемь направлений исследований с семью чертежами в каждом. Но стоит заглянуть в магази-

ны, как с удивлением обнаруживаешь: базовым набором схем знания не исчерпываются. И скоро провозвестник нового мира сам смастерит гранатомет и обеспечит себя патронами, изобретет способ усыплять врагов прямо в бою и воскрешать павших соратников. И на коленке соберет пару роботов-помощников, лечащих и помогающих в сражениях. Лишь бы были детали.

Запчасти – слабая сторона технология. Если у торговцев (или в попавшихся по пути мусорных бачках с сундуками) селитры нет, пополнить патронташ придется, тратя свои кровные. Посему первые уровни десять-пятнадцать инженер собирает всякий хлам и складировает его в

гостинице. Никогда не знаешь, вдруг без грязной тряпки отвратительного вида потом не соберешь взрывчатку? И там, где маг спокойно копит деньжата, скидывая баракло старьевщикам, конструктор экономит каждую копейчку. И даже дерется мечами и топорами, лишь бы не тратить денег на боеприпасы. Хотя не все так печально – мир не так уж плохо относится к идущим по пути прогресса. Собирайте травы, делайте из них порошки, продавайте – и жизнь наладится. А станете торговать собственноручно собранным оружием, дела и вовсе пойдут на лад. «Работать, работать и еще раз работать» – девиз каждого инженера. Прямо как у крафтеров в MMORPG.



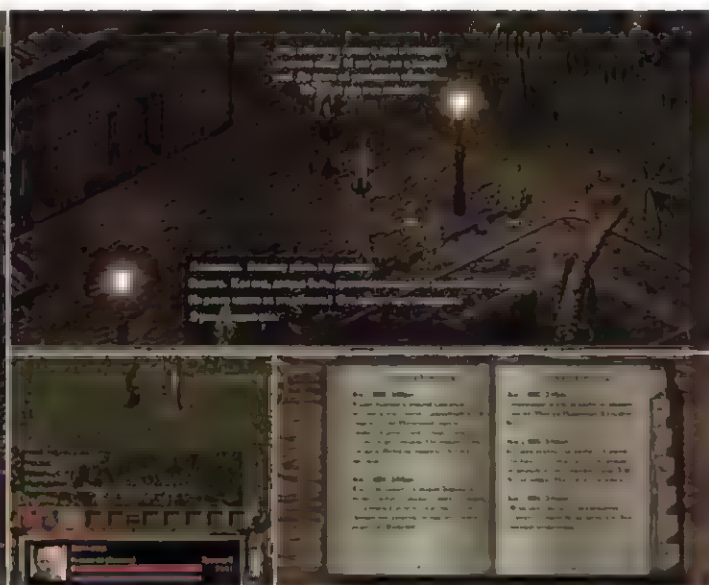
Глупым быть совсем-совсем непросто

За что мы еще любим Arcanum? Элементарно, Ватсон, за разнообразие способов прохождения и поведения. Мы уже говорили выше о забавном варианте – бегать нагишом по городам и беседовать с окружающими. Но это еще цветочки. А как вам идея просто убивать всех подряд, не начиная бесполезных разговоров? Ну, или более банальное – закончить сюжетную линию с нулем в графе убитых. Правда, придется прибегнуть к ухищрениям, в стиле подбрасывания отравленных предметов или чего-нибудь взрывающегося особо неугодным NPC. Но в принципе путь дипломата ничем не хуже других.

Не менее забавно побегать героем с интеллектом 4 или ниже. Игра в этом случае просто преобразается до неу-

знаваемости. Встречаемые нами персонажи так и норовят отпускать едкие реплики в духе: «Мой умственно отсталый друг, у меня есть задание, соответствующее вашим ограниченным способностям» или «Спасибо, моя умница. Пора идти! Пока-пока!». А задаваемые ими вопросы ставят наше alter ego в тупик. Так и видишь, как скрипят шестеренки в голове у тугодума, которого спрашивают: «Ты за красных или за белых?». Ой, то есть «Ты считаешь себя магом или ученым?». Бедный паренек же стоит и с трудом выдавливает из себя: «Не знаю». Не менее интересен и дневник такого героя. «Что за цифра? Моя считать еще не уметь», «Надо сломать парная машина» – подобные фразы в нем просто неисчислимы.

История тупицы – единственное, что примиряет меня с нейтральным вариантом развития событий, без уклона в магию или технологию. Однако при желании из него реально воспитать классного волшебника (заклинания здесь зависят от Воли, а не от Интеллекта). А еще лучше прокачать Красноречие (увеличится число выдаваемых квестов, которых «базовому» дурачку достается немного). И до кучи выбрать полуогра, чтобы еще и с расовой дискриминацией столкнуться. Но и дискриминация-то в мире Arcanum – палка о двух концах. Да, полуогров не любят и требуют с них больше денег за постой. Но еще и бояться, самые отможенные орки не рискнут просто так связаться с ними в драку. Частенько помогает решать проблемы, знаете ли.



Трое в лодке, не считая собаки

В одиночку проходить Arcanum можно, но со спутниками и веселее, и интереснее. Благо их тут пруд пруди. Даже если не пользоваться дырами в геймплее (благодаря которым связка из парочки заклинаний позволит присоединить едва ли не любого NPC), к вашим услугам почти два десятка напарников. Не каждая современная RPG похвастается подобным разнообразием. Понятно, что не все и не всегда будут готовы стать вашим соратником, но и это неплохо – чем не повод заглянуть в стимпанковский мир еще разок?

Правда, для отвлеченных бесед на разные темы подходят отнюдь не все. По

поводу и без повода треплется только Вирджил, встречаемый в самом начале. И он же – единственный, не считая собаки, кто пойдет с героем до конца (если не слишком резко шарахаться из одной крайности в другую). Прочие готовы общаться в определенные моменты. Гном Магнус – в локациях, связанных с его расой. Ториан Кель – в минуты выбора между добром и злом. Рейвен – когда вам захочется пофлиртовать (закономерный исход флирта предусмотрен, но на эротические сцены не рассчитывайте, у нас же пуританское время).

Кое-какие спутники в ключевые моменты еще и решаются покинуть отряд,

но есть один, что всегда и везде будет с вами до конца. Ваш верный пес, обретающийся в Эшбери. Оказавшись там, скоренько бегите искать таверну и спасайте собачку, и она ответит вам верной и преданной службой до самой смерти. А уж убить-то ее непросто, друг человека (гнома, хоббита и т.д. и т.п.) прокачивает рукопашный бой и быстро становится настоящим супероружием. Однозначный must have, другие-то слишком часто развивают совершенно ненужные навыки (увы, указывать им, что делать, нельзя). Песик же пригодится всегда и везде. Его даже кормить не надо.

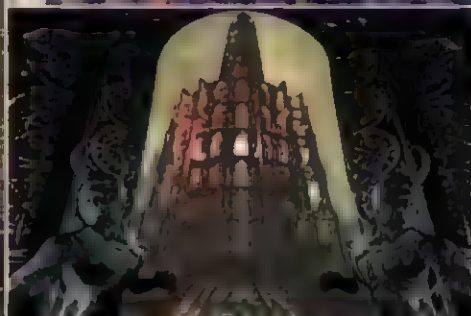
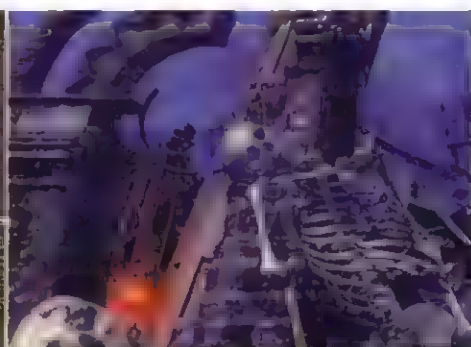
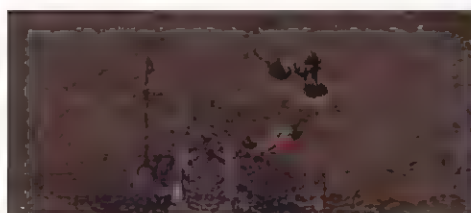
Битва бобра с ослом

В первый раз почти все стараются проходить Арканум по-доброму, пользуясь старыми рецептами. Помогать ближним и дальним, вежливо отвечать на вопросы, спасать мир и т.д. и т.п. Нет, так тоже можно – опыта куча, обожание большинства населения обеспечено, торговцы всегда рады видеть клиента. Приятно чувствовать себя героем, паладином в сверкающих доспехах. Только рано или поздно придется – всего этого мы уже нахлебались полной ложкой в других играх. Слишком уж благостно и приторно все вокруг. Почему бы не встряхнуть застывший мирок? Да и кто сказал, что иначе нельзя?

Можно! Это ведь лучшее творение Troika Games, здесь необязательно быть вежливым и пушистым. К вам подбежал нищий и попросил денег? Отшлите лентяя, пусть идет работать, вон какой лоб здоровенный вымахал. От вас что-то требует NPC в обмен на информацию? Врежьте ему как следует, а лучше убейте наглеца, нечего хамить будущему владыке мира. А потом общите труп и окрестные сундучки, истина где-то рядом, главное – не пропустите во-о-он тот шкафчик в углу, все будет тип-топ. Дальше – больше. Встретите темных эльфов, те вам пожалуются на свою судьбу. Почему и не присоединиться к таким «няшкам»?

Раз – и мы уже в их рядах. Правда, требования у них зверские, придется покончить с жителями одного городка. Но чего не сделаешь ради таких прекрасных друзей? Под конец же нам и вовсе позволят записаться в гадкие плохиши, но об этом чуть позже.

Но знайте: при таком прохождении часть побочных квестов получить вам не светит. Да и с торговцами поговорить выйдет не всегда. Кое-где героя «радостно» встретят толпы стражников, запланировавших на вечер праздник линчевания великого злодея. А мы ведь ничего противоестественного не хотели. Нам был нужен только мир. И желательно весь.



Конец – делу венец

После финала нам расскажут, чем и как завершились истории городов и отдельных выдающихся личностей. Особенно приятно, что мы влияем на всех. Во власти игрока сделать одни королевства процветающими, а другие – пришедшими в упадок. Развязать на континенте глобальную войну и объединить страны в единое государство. Законопатить гномов в их подземельях и помирить эльфов с их соседями. Навести порядок на городских окраинах и создать нового «пахана» преступного мира. Вернуть к жизни затерянное поселение и помочь ордам варваров стать угрозой для всех и каждого. Сделать

простого мага богатейшим человеком Арканума, а борца за права рабочих – правителем своей Родины.

При этом все развилки неплохо продуманы, догадаться, к чему приведут ваши действия, нетрудно. И никогда не угадаешь (если не подсмотреть в Интернете), поменяет что-то выбор реплик в разговоре или нет? Изменит судьбы вселенной смерть парочки NPC средней руки или все останется по-прежнему? Логичность в сочетании с непредсказуемостью открывают что-то новое при каждом следующем прохождении.

А вот с судьбой героя все в разы проще. Зависит она в основном от вы-

бора ответов в финальном диалоге с главным злодеем Керганом. Захотите ли вы помочь ему уничтожить мир? Станете единоличным диктатором в выдуманной вселенной? Предпочтете остаться в истории величайшим героем летописей? А, может, возжелаете превратиться в созерцательное божество? Вот некоторые из вариантов (их почти десятков), грустно друзей – дальше история продолжена не будет. Как бы вы ни закончили приключения, вернуться в мир Арканума нельзя. Если не начать все сначала, но это уже совсем иная история...



Кто вы, мистер Бейтс?

А еще Арканум кишмя кишит всякими отсылками к истории, культуре, прочим сферам человеческой жизни. Вот, например, производитель паровых машин Гилберт Бейтс и его злейший враг Эпплби – чем не напоминание об извечном противостоянии Microsoft и Apple. А вот капитан корабля Эдвард Тич, носящий то же имя, что и знаменитый пират по кличке Черная Борода. Или Док Робертс – малоизвестный у нас, но знаковый историком Дикого Запада шериф (кем он может стать и в игре). Или товарищ по фамилии Максим, изобретатель пулемета в мире реальном и мире вымышленном. Или хоббит Андерхилл, сразу дважды отсылающий к Средиземью. Во-первых, потому что хоббитов придумал Толкин. А во-вторых, потому что Андерхилл – фамилия, которой

пользовался Фродо Бэггинс, чтобы скрыть свое настоящее ФИО.

Но это – на поверхности, порой же догадаться, что имели в виду разработчики, в разы сложнее. Кто бы мог подумать, что у собаки-спутника есть реальный прототип – пес из Mad Max 2? Или что труп возле места кораблекрушения имел в качестве прообраза фотографа, снимавшего Кеннеди в день смерти (и камера в его сумках подтверждает это)? Или что Troika – фанаты настолок (иначе почему один из островов носит имя Catan, почти как Catan в настольной игре Die Siedler von Catan)? Если же начать рассматривать портреты NPC, а потом порыться в недрах Интернета, можно обнаружить и ряд личностей, послуживших прототипами героям.

Но и без этого хватает забавных моментов. Корова в стартовом городе носит имя Старая Бесси, а ведь именно Бесси звали бывшую владелицу тамошней шахты. На просторах Арканума есть кладбище тестеров с забавными надписями на надгробиях. Возле Тихих Вод живет кролик-монстр необычного цвета (впрочем, у него как раз был аналог и в кино). А если зажать Ctrl+Alt+Журнал, увидите кучу смешных цитат из реальной жизни создателей Arcanum. И главное, вселенная хранит в себе еще немало секретов, даже через одиннадцать лет после релиза нет, да появится радостный выкрик на каком-нибудь форуме: «Ребята, а я знаю, кого имели в виду под мистером X из Каладона!».



Полтора больше единицы

...о что же делать, если тропки Арканума исхожены сотни раз, а хочется продолжения? Ждать второй части, похоже, бессмысленно, однако есть замечательный модуль Arcanum 1.5. В нем в наличии даже новые локации – например, пещера с сокровищами дракона или подземная фабрика в Таранте. Появилась дополнительная спутница-эльфийка, расистка, но хорошая девушка. Добавлены предметы и исправлены баги (а их Troika, увы, наплодила сверх меры).

Дошли у создателей ручки и до геймплейных улучшений. Самое маленькое из них – бильярд в тавернах. Самое значительное – возможность продолжать приключения после финала! И это про-

сто великолепно, сколько раз нам приходилось сетовать, что приключения закончились слишком быстро (хотя по нынешним временам длительность прохождения в Arcanum просто запредельная). Есть и прочие заметные добавки: максимальный уровень героя при желании нетрудно установить на 127 (вместо 50-ти), введено не меньше десятка свеженьких предысторий, очки судьбы разрешили менять на очки характеристик и прочая и прочая. Нет, я не рискну заявить, что вышла совсем другая игра, но на хороший DLC по нынешним временам Arcanum 1.5 потянет. И что особенно здорово – он все еще развивается. Ждем новых версий!

Живее всех живых

Сегодня, в самый разгар дня, я снова прогуляюсь по улицам Таранта. Куплю у разносчика свежую газету и прочитаю раздел новостей, загляну в джентльменский клуб и перекинусь парой слов с друзьями, пройду по магазинам и куплю себе рецепт нового ружья, удостоюсь аудиенции у короля и приема у изобретателя самолета. А потом перенесусь в доспехи и помогу миру стать еще немного лучше, избавив его от заставшей у моста банды подонков. Не хотите присоединиться? **СИ**

Хорошие вещи для современной жизни

ХАЛЯВА, СЭР!
NOKIA ASHA 311: 40 ИГР ОТ EA GAMES БЕСПЛАТНО И НАВСЕГДА

NOKIA ПРЕДЛАГАЕТ ОТЛИЧНЫЙ БОНУС ДЛЯ ВСЕХ ПОКУПАТЕЛЕЙ НОВИНКИ NOKIA ASHA 311 – 40 ИГР ОТ ELECTRONIC ARTS БЕСПЛАТНО.

Среди них – Need for Speed: The Run, Bejeweled, FIFA 2012, Tetris, SimCity и Monopoly.

Nokia Asha 311 – новый флагман линейки Asha Touch с полностью сенсорным управлением, демократичной ценой, ярким большим экраном и длительным временем работы без подзарядки.



MAIL.RU ЕСТЬ ЧЕМ ГОРДИТЬСЯ: НА ОРГАНИЗОВАННЫЙ ЕЙ ФЕСТИВАЛЬ ПОКЛОННИКОВ ШУТЕРОВ WARFEST ЗАРЕГИСТРИРОВАЛОСЬ БОЛЕЕ 18 ТЫСЯЧ ГЕЙМЕРОВ, ИЗ КОТОРЫХ БОЛЕЕ ТРЕХ ТЫСЯЧ ПРИНЯЛИ УЧАСТИЕ ВО ВСЕХ МЕРОПРИЯТИЯХ ФЕСТИВАЛЯ. ХЕДЛАЙНЕРОМ, КОНЕЧНО ЖЕ, СТАЛ БЕСПЛАТНЫЙ ОНЛАЙН-ШУТЕР WARFACE.

Почетными гостями мероприятия стали разработчики Warface – представители немецкого и украинского офисов компании Crytek. С журналистами и поклонниками игр побеседовали основатели компании Чеват и Авни Йерли, креативный директор украинского филиала Crytek Михаил Хаймзон и руководитель проекта Warface Надежда Голубенко.

«Я очень обрадован таким теплым приемом. Российские игроки всегда относились к нашим играм с большим энтузиазмом, и наш новый проект Warface не стал исключением. Фестиваль еще раз доказал, что провести премьеру Warface в России было правильным решением», – сказал Чеват Йерли, президент компании Crytek.

Также в рамках фестиваля состоялась открытая премьера еще одной потенциальной киберспортивной дисциплины – экшн-ММО Dragon Nest.



ИГРЫ@MAIL.RU УЧАСТВУЮТ В ФЕСТИВАЛЯХ НЕ ТОЛЬКО КИБЕР-, НО И ПРОСТО СПОРТИВНЫХ.

Так, стенд компании порадовал посетителей Moscow City Games – то есть, любителей здорового образа жизни и активного отдыха.

Поклонники яркой стрелялки «Бумз!» могли посоревноваться с друзьями в меткости в веселом тире «Шаро Бумз!». На стенде «Пара Па: Город Танцев» гости наблюдали за танцевальными битвами, участвовали в мастер-классах и играли в надувной «Твистер». У стенда Warface посетители стреляли в тире и упражнялись в сборке-разборке модели автомата Калашникова. Наконец, экшн-ММО Dragon Nest была представлена стендом с гигантским надувным лабиринтом с персонажами игры.

MOSCOW CITY GAMES
ВИДЕОИГРАМ – ВРЕМЯ, ЗДОРОВОМУ ОБРАЗУ ЖИЗНИ – ЧАС



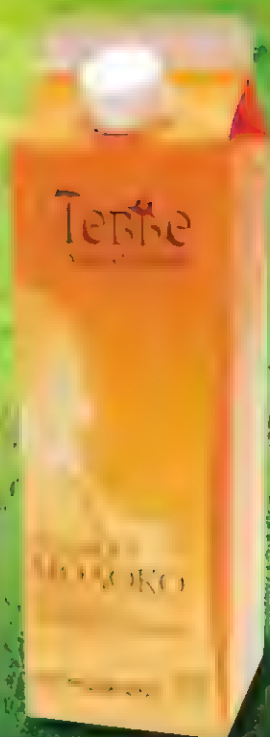
АВТОБУС LG CINEMA 3D SMART TV ПРОДОЛЖАЕТ КОЛЕСИТЬ ПО РОССИИ.

На сей раз дальняя дорога привела его на форум «Селигер-2012», где он продемонстрировал 3D Smart TV и 3D-звук более чем 1600 участникам потоков «Артпарад», «Информационный поток», «Молодые строители», «Все дома», «Предпринимательство», «Инновации и техническое творчество», «Международная смена», «Технологи добра», «Фитнес-смена «Беги за мной!», и «Молодежные правительства». После «Селигера» автобус отправился на фестиваль электронной музыки «Казантип» в Крыму, а затем – на рок-фестиваль «KUBANA» на Черноморское побережье Краснодарского края.

НЕ ТОЛЬКО БЛАГОТВОРИТЕЛЬНОСТЬ
АВТОБУС LG ЗАЕХАЛ НА СЕЛИГЕР

ОТСТРЕЛЯЛИСЬ
В МОСКОВЕ ЗАВЕРШИЛСЯ ФЕСТИВАЛЬ WARFEST

Контроль ТЕРМЕ МОЛОКА производится на протяжении
(невосстановленного) молока очень высокого качества
Такой строгий контроль оказывается важным и для людей,
заботящихся о здоровье, поскольку в последнее время на рынке появилось
множество подделок, которые не соответствуют требованиям ТЕРМЕ МОЛОКА.



ПРИ ПОКУПКЕ
КАЧЕСТВА —
МОЛОКО
В ПОДАРОК

Hardware

NEWS



ТРАДИЦИОННЫЕ ЖЕСТКИЕ ДИСКИ НИКТО СПИСЫВАТЬ СО СЧЕТОВ НЕ СОБИРАЕТСЯ, ДА И СЛОЖНО ИХ КУДА-ТО СПИСАТЬ, УЧИТЫВАЯ ТЕ ЕМКОСТИ, КОТОРЫЕ ОНИ ПОКОРИЛИ, А ИМЕННО 3 ТБАЙТ!

Меж тем под системные нужды такие объемы необязательны — лучше меньше, да лучше. Компания Crucial анонсировала бюджетную серию SSD-накопителей, которые наверняка завоюют немало поклонников.

Crucial v4 не обладает рекордными показателями скорости чтения и записи, которые в случае линейного процесса составляют 200-230 Мбайт/с и 60-190 Мбайт/с соответственно. Но это очень приличные результаты, которые позволяют существенно ускорить запуск и работу системы и приложений. Система ввода/вывода обеспечивает производительность на уровне 10000 и 1200-4000 IOPS при чтении и записи соответственно. Как вы могли догадаться, такая вариативность результатов зависит от модели накопителя и количества каналов. Емкости моделей Crucial v4 следующие — 32, 64, 128 и 256 Гбайт. Чем больше емкость, тем больше каналов, а значит, и скорость возрастает. Рекомендованная производителем цена на каждый накопитель равна \$50, \$70, \$100 или \$190. Весьма доступные и привлекательные цифры.

Все накопители серии Crucial v4 используют MLC-память, производимую по 25-нм техпроцессу. Время работы на отказ составляет 1.2 млн. часов, гарантия — 3 года. В качестве интерфейса задействован SATA 2.0, в наличии поддержка SMART и возможность обновления прошивки. Кроме стандартных версий, в продаже появятся варианты с кабелем SATA-to-USB и адаптером под 3.5-дюймовый форм-фактор.

P.S. Если деньги не жмут, всегда можно обратить внимание на производительную серию Crucial m4.

ИДЕЯ СОБРАТЬ КОМПАКТНЫЙ И МЕЖ ТЕМ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР НЕ НОВА, ПРОИЗВОДИТЕЛИ КОРПУСОВ НАШЛИ ВЫХОД ДАВНО, А ПОСТОЯННАЯ МИНИАТЮРИЗАЦИЯ ТЕХПРОЦЕССА СУЩЕСТВЕННО УПРОЩАЕТ ЗАДАЧУ — ПРАКТИЧЕСКИ КАЖДОЕ НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ ВИДЕОКАРТ И ПРОЦЕССОРОВ ПОТРЕБЛЯЕТ МЕНЬШЕ ЭНЕРГИИ И МЕНЬШЕ ГРЕЕТСЯ.

Недорогой и очень интересный корпус предлагает нам Cooler Master. Cooler Master Elite 120 Advanced рассчитан на системные платы форм-фактора Mini-ITX, последние не балуют пользователя обилием разъемов под карты расширения, но мы не привередливые, хватит и полноценного PCI Express x16 под видеокарту. Для более качественного звука можно обзавестись USB-картой или ограничиться встроенным кодеком.

Итак, подопечный не отличается большими габаритами, они составили довольно скромные 240x207.4x401.4 мм, при этом не придется искать slim-версию оптического привода или SFX блок питания, корпус вмещает стандартные комплектующие. Глубина видеокарты не должна превышать 343 мм, а блока питания — 180 мм, процессорный кулер придется подыскать низкопрофильный. Для любителей экзотики разработчики вывели на тыльную часть корпуса разъем для системы водяного охлаждения.

Для организации дисковой подсистемы есть один внешний 5.25-дюймовый разъем и три 3.5-дюймовых. Комплект поставки включает два переходника на 2.5 дюйма. Система охлаждения состоит из пары 120-мм вентиляторов, установленных за передней панелью и сразу за корзиной жестких дисков, третий, диаметром 80-мм, спрятался у боковой панели, помогая остужать центральный процессор. Система ввода/вывода насчитывает один USB 3.0, два USB 2.0, аудиовход и выход на наушники.

Для \$50 получился интересный и компактный корпус для создания производительного медиа-центра с приятным дизайном.

ВОЛШЕБНАЯ ШКАТУЛКА
КОМПАКТНЫЙ КОРПУС COOLER MASTER ДЛЯ МЕДИА-ЦЕНТРА

ДЕШЕВО И СЕРДИТО
CRUCIAL M4 — ПРОИЗВОДИТЕЛЬНЫЕ SSD ПО ПРИЯТНОЙ ЦЕНЕ

МОЩНАЯ БРОНЗА

ЛЕРА ОБНОВИЛА ЛИНЕЙКУ БЛОКОВ ПИТАНИЯ С ЛИТЕРОЙ В

ЛЕРА ЕЩЕ НЕ ТАК ХОРОШО ИЗВЕСТНА НА НАШЕМ РЫНКЕ, НО АГРЕССИВНАЯ ПОЛИТИКА И БОДРЫЙ ВЫВОД НОВОЙ ПРОДУКЦИИ ДАЮТ СВОИ ПЛОДЫ.

Компания в прошлом году представила первое поколение блоков питания серии В, настало время его обновить и расширить. Второе поколение LEPA В включает как модульные блоки питания, так и с несъемными кабелями. Три модели уже доступны на рынке: B650-SA с несъемными кабелями и еще два — B700-MAS, B800-MAS — с частично съемными. Все «коробочки» прошли сертификацию 80 PLUS Bronze, что гарантирует высокий уровень КПД вплоть до 88%. Модели мощностью 700 Вт и 800 Вт полностью соответствуют требованиям Евросоюза — ErP Lot 6 2013, в описании требований прописывается уровень энергопотребления системы в режиме Standby.

Оно не должно превышать отметки в 0.5 Вт. Этот показатель в два раза ниже, чем оговаривалось в требованиях ErP Lot 6 2010.

Блоки питания комплектуются 120- или 140-мм вентиляторами с автоматической регулировкой скорости, которая меняется в зависимости от уровня нагрева. Одна +12V линия обеспечивает до 99% всей мощности блока питания, и это неудивительно, ведь основные потребители энергии в компьютере — центральный процессор и видеокарта. Производитель делает акцент на использовании высококачественных комплектующих при сборке, а также наличие современных систем защиты.

Старшие модели БП с модульным подключением кабелей ориентированы на установку в мощных системах с использованием нескольких видеокарт, а также в серверах и рабочих



станциях, неудивительно, что B700 и B800 поддерживают стандарт EPS12V 2.92. Комплект поставки включает богатый набор кабелей с современными разъемами для питания системы и ее комплектующих. Все три модели — B650-SA, B700-MAS и B800-MAS — поступили в продажу по рекомендованной цене €69.90, €89.90 и €99.90 соответственно. Через некоторое время к ним примкнут младшие БП мощностью 450 и 550 Вт.

MP3-ПЛЕЕРЫ, КАК ЭТО НИ СТРАННО, ОСТАЮТСЯ ПОПУЛЯРНЫМИ.

Конечно, продвинутые телефоны серьезно подмяли долю рынка под себя, но все же, все же... Какой телефон обеспечит до 110 часов непрерывного воспроизведения музыки?! Правильно, никакой. А тут, откуда ни возьмись, вылез Cowon X9, один из самых долгоиграющих плееров в своем классе.

Главные отличия X9 от модели-предшественника – Cowon X7 – это увеличенное время работы, меньший вес и новый тип памяти. Жесткий диск уступил место флеш-памяти объемом 8/16/32 Гбайт. При желании ее можно расширить, воспользовавшись разъемом под карты памяти типа microSD.

Плеер закован в компактный корпус размером 72.5x114.9x12.2 мм весом 159 г. Все манипуляции производятся с помощью 4.3-дюймового сенсорного экрана с разрешением 480x272 точек. На дисплей можно вывести фотографии в формате JPG и видео формата WMV, ASF, AVI. При желании можно даже почитать TXT-файлы, но главный конек новинки это воспроизведение музыки, разумеется. Список совместимых форматов включает MP3, FLAC, APE, OGG и некоторые другие. С помощью продвинутого эквалайзера (48 настроек), включающего эффекты BBE+ и режимы эквалайзера, можно гибко сконфигурировать звук под свой вкус. Приятным дополнением стало наличие FM-тюнера (87.5–108 МГц) и функции диктофона. Запись можно вести как со встроенного микрофона, так и через линейный вход, не говоря уж про запись радиоэфира.

Зарядить Cowon X9 можно через USB-порт или адаптер питания. В первом случае до отметки в 100% придется обождать порядка 6 часов, во втором существенно меньше – 4.5 часа. Комплект поставки включает наушники мощностью 29 + 29 мВт и сопротивлением 16 Ом.

К моменту, когда журнал будет у вас в руках, Cowon X9 уже поступит в продажу.

AMD ПРЕДСТАВИЛА ОФИЦИАЛЬНО ПРОКАЧАННЫЕ ВЕРСИИ ВИДЕОКАРТ RADEON HD 7970, RADEON HD 7870 И RADEON HD 7770 С ПРИСТАВКОЙ GHz EDITION.

Архитектурно они ничем не отличаются от оригиналов, и там и тут хваленая Graphics Core Next с поддержкой DX11, вывода изображения на несколько дисплеев в высоком разрешении и все в том же духе.

Radeon HD 7970 GHz Edition ориентирован на геймеров-энтузиастов и обеспечивает еще более высокий уровень производительности в играх по сравнению с оригиналом. Карта унаследовала 2048 потоковых процессоров и шину памяти шириной 384 бита. Частота ядра возросла с 950 МГц до 1050 МГц, тогда как 3 Гбайт памяти разогнали до 6000 МГц, т.е. накупили 500 МГц сверху. Уровень энергопотребления ожидаемо возрос с 225 Вт до 250 Вт, но цифра не критичная.

Тюнинг Radeon HD 7870 оказался довольно скромным, параметры памяти не изменились, все те же 4800 МГц, скорость ядра возросла с 860 до 1000 МГц. Раскачанный Radeon HD 7770 обладает 640 процессорами и гигабайтом памяти, первая составляющая ускорилась на 150 МГц, а вторая на 500 МГц, составив 1150 МГц и 5000 МГц, соответственно.

Подобные изменения очень даже благоприятно отразились на скоростных качествах карт в играх. Если вы не успели приобщиться к последнему поколению Radeon HD, стоит серию GHz Edition взять на заметку. С другой стороны, если уже есть одна из таких карт, вы уже давно могли добавить столь необходимые для игр мегагерцы и жить не тужить, тем более что новинки возросли в цене примерно на \$50–\$70.

P.S. Не забудьте скачать драйвера Catalyst 12.7, которые подарят увеличение скорости в таких популярных играх, как Elder Scrolls: Skyrim (>30%), Total War: Shogun 2 (>15%) и Batman: Arkham City (>30%).

У RAZER, ПОХОЖЕ, ТРАДИЦИЯ, КАЖДЫЙ МЕСЯЦ ЧТО-НИБУДЬ ДА ВЫПУСТИТЬ НОВОЕ. И ВЕДЬ ПРОПУСТИТЬ ОБИДНО, ЧТО НИ ПРОДУКТ, ТО ЧТО-ТО ИНТЕРЕСНОЕ И ОРИГИНАЛЬНОЕ.

Мышь Razer Ouroboros получила, как это ни странно, симметричный дизайн, который в наше время встречается не часто. Возможности кастомизации корпуса под руку приятно радуют, до этого подобными изысками отличались лишь мыши серии Cyborg R.A.T. Теперь и на улице поклонников Razer – праздник.

Как мы уже упоминали, дизайн симметричный, основные клавиши разделены подсвеченным и прорезиненным колесом прокрутки и парой дополнительных кнопок за ним. Тылная сторона любопытна тем, что поддается гибкой настройке – ее можно оттянуть назад и подобрать нужный угол наклона. Такой ход даст возможность подстроить размеры и форму мыши под руку любого размера. На боковые стороны внесены по паре программируемых кнопок, и тут мы находим еще одну изюминку – сменные боковые вставки. Основная парочка достаточно короткая и покрыта рельефной поверхностью, вторая же обладает большими скосами под пальцы. При этом никто не мешает установить разные пары подставок под свой вкус. Такое еще нам не встречалось. Как и в случае с другими мышами компании, вставки держатся благодаря магнитному креплению и фиксаторам.

Ouroboros может работать в проводном и беспроводном режимах, для последнего требуется обычная батарейка типа AA, из аккумуляторов рекомендуют NiMH варианты. Одного заряда хватает на 12 часов активного использования. В мыши используются два типа сенсоров (с инфракрасной и лазерной подсветкой), гарантирующих максимальную точность позиционирования и чувствительность вплоть до 8200 dpi. Ouroboros использует облачный сервис Synapse 2.0 настройки параметров и их хранения.

Стоимость диковинки составит €130, а увидим ее в последнем квартале года.

MICROSOFT ОПРЕДЕЛИЛАСЬ С ДАТОЙ ВЫПУСКА WINDOWS 8 (СОСТОИТСЯ 26 ОКТЯБРЯ), В СВОЮ ОЧЕРЕДЬ ПРОИЗВОДИТЕЛИ КОМПЛЕКТУЮЩИХ УЖЕ РАПОРТУЮТ О ТОМ, ЧТО ГОТОВЫ ОБНОВИТЬ ПРОДУКТЫ ДЛЯ ОБЕСПЕЧЕНИЯ ПОЛНОЙ СОВМЕСТИМОСТИ С ОЖИДАЕМОЙ ОС.

Например, ASUS представила ряд плат для фанатов AMD. Компания обновила не только модели серии ROG и TUF, но и более доступные платы. Каждая получила в свое распоряжение ряд новых фирменных фишек, среди которых цифровое управление питанием, Remote GO!, Network iControl, а также Fast Boot, Boot Setting и DirectKey, которые позволят задействовать весь арсенал возможностей Windows 8.

Платы M5A99/97 R2.0 и серия TUF, основанная на чипсете AMD 990FX, получили функцию Fast Boot, дающую возможность загружать систему в считанные секунды! Опция Boot Setting предоставит доступ к расширенным функциям запуска системы, среди которых удобный выход в BIOS и выбор профилей запуска. DirectKey отвечает за доступ в BIOS, даже если компьютер находится в режиме Standby, достаточно лишь нажать кнопку DEL на клавиатуре. Dual Intelligent Processors 3 вкупе с SMART DIGI+ предоставляет возможность вволю поиграться с настройками режимов питания процессора и оперативной памяти. TUF SABERTOOTH 990FX R2.0 теперь совместима с ПО Remote GO! Его можно установить на современные смартфоны и планшеты, что превратит ваш гаджет в полноценный пульт управления. Плата же Crosshair V Formula-Z объединяет в себе все вышеперечисленные функции и куда более впечатляющие возможности по разгону. Звуковая система SupremeFX III призвана обеспечить высочайшее качество звучания, зайдя любимателям сетевых побоищ пригласится GameFirst II, в которой есть все для настройки приоритетов работы сети при различных вариантах использования.



Крысиный король

Сравнительный тест геймерских проводных мышек

ЧАСТО ПРО КОГО-ТО МОЖНО УСЛЫШАТЬ «У НЕГО ЗОЛОТЫЕ РУКИ» ИЛИ ЖЕ «ОН СПЕЦИАЛИСТ». ПОДОБНЫМИ ЭПИТЕТАМИ НАГРАЖДАЮТ И ГЕЙМЕРОВ. ТОЛЬКО НУЖНО ПОМНИТЬ, ЧТО БЕЗ ХОРОШЕЙ МЫШИ И КЛАВИАТУРЫ ПУТЬ К КИБЕРУСПЕХУ БУДЕТ КУДА БОЛЕЕ ТЕРНИСТЫМ. СЕГОДНЯ МЫ РАССМОТРИМ 13 ВЕРНЫХ СПУТНИКОВ ЛЮБОГО ПОКЛОННИКА PC-ИГР.

СРАВНИТЕЛЬНЫЙ ТЕСТ ГЕЙМЕРСКИХ ПРОВОДНЫХ МЫШЕК

ASUS GX850
Corsair Vengeance M60
Corsair Vengeance M90
Cyborg R.A.T. 9

Logitech G300
Razer Imperator 2012
Razer Naga Molten
ROCCAT KOVA [+]

ROCCAT KONE [+]
SteelSeries Diablo III
SteelSeries Sensei
Tt eSports BLACK Element
Tt eSports Theron

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

При выборе мышки приходится учитывать множество нюансов. Во время кастинга можно без проблем оценить форму и размер хвостатой «модели», удобство расположения кнопок и работы колеса прокрутки, вес, то некоторые вещи выяснить весьма проблематично. Например, насколько хорош сенсор, нужно ли заявленное заоблачное разрешение, насколько хорошо подопытный будет скользить и точно позиционировать курсор на различных поверхностях... В общем, удобство и гибкость программной оболочки и прочие важные мелочи выясняются именно в процессе эксплуатации девайса. В этот раз мы набрали кучу самых современных и технологичных проводных мышек разных ценовых категорий. По программе, как обычно, обстоятельное тестирование.

В первую очередь требуется время для того, чтобы раскрыть потенциал каждой мышки, да и просто привыкнуть к дизайну, изгибам корпуса, ведь почти каждая мышь, участвовавшая в обзоре, по-своему уникальна — не только формой

корпуса, но и расположением кнопок, например. Поэтому при каждом новом знакомстве отводилось немало времени на адаптацию и вполне обыденную, каждодневную работу — кликнуть туда-сюда, перевести курсор на галочку, нажать на крестик, прокрутить страничку в Интернете. И все это, конечно, после подстройки параметров в фирменном софте. Последнее — немаловажный фактор, который может облегчить или существенно усложнить и даже ограничить возможности подстройки манипулятора под себя.

После этого можно было окунаться в бездонный мир игр. Испытания проводились в играх разного плана, а именно: World of Warcraft, Left 4 Dead 2, Torchlight, The Elder Scrolls V: Skyrim, Batman: Arkham Asylum.

Также оценивалось качество сборки, материалов, продуманность дизайна, отзывчивость кнопок и удобство колеса прокрутки и многое другое.



7

ОЦЕНКА

цена: 1 500 руб.

ASUS GX850

В наше время узкая специализация у компаний не в моде, надо, видите ли, расширять ассортимент предлагаемой продукции, диверсифицировать направления деятельности и все такое. ASUS пополнила именитую линейку продуктов Republic of Gamers проводной игровой мышкой GX850.

ASUS GX850 получилась довольно крупной. Выглядит неброско, дизайн заточен под правшей, приятный на ощупь пластик дополняет боковая прорезиненная вставка – управлять мышью легко и просто, колесо прокрутки рельефное, отлично чувствуется и нажимается легко. Сразу за колесом прокрутки находится переключатель разрешения сенсора. При изменении значения меняется количество делений индикатора. Ход основных кнопок мягкий, однако при нажатии правой безымянный палец чувствует этот процесс, кнопки достаточно низко уходят. Классическая боковая пара расположена не как обычно, а сверху и снизу. Решение смелое и очень удачное! Отметим наличие подсвеченного логотипа. Вариантов подсветки не предусмотрено, только синий цвет.

В настройках софта можно установить частоту опроса USB-порта и разрешение сенсора. Последний параметр задан излишне жестко, хотелось бы большей гибкости: есть набор предустановленных значений, за рамки которых не выйти, например, ниже 1250 dpi опуститься невозможно, тонкой подстройки не предусмотрено. К счастью, есть параметр чувствительности, который поддается дрессировке для обеих осей координат. Остальные настройки стандартны: поддержка профилей, возможность записи макросов, программирования кнопок, кроме той, что отвечает за переключение разрешения сенсора.

В действии ASUS GX850 показывает себя с хорошей стороны, мышшь отлично себя чувствует в динамичных играх, поддержка функции Burst Fire может пригодиться любителям шутеров. Мышь обладает рядом положительных качеств, но отсутствие гибкости явно не в пользу испытуемой.

info

Тип сенсора: лазерный
Разрешение сенсора: 1200 dpi
Изменение разрешения сенсора: 1200, 2000, 3000, 4000, 5000 dpi
Частота опроса: 125–1000 Гц
Количество кнопок: 6
Встроенная память: нет
Гирьки: нет
Длина шнура: 1,8 м



8

ОЦЕНКА

цена: 2 400 руб.

CORSAIR VENGEANCE M60

Еще одним adeptом диверсификации стала многоуважаемая Corsair. Наше знакомство начнется с младшенькой Vengeance M60.

Сразу видно, компания серьезно относится к тому, что делает – дизайн мыши уникален, ее не перепутаешь с другими, качество сборки и используемых материалов на высоте. M60 в меру тяжеловата, скользит отлично благодаря пяти широким сменным подошвам. Там же находятся грузики, ввинченные в основу. Оригинальное решение. Чтобы их убрать, достаточно, чтобы под рукой была монетка. Увы, вес грузил производитель не уточняет, а точных весов под рукой не оказалось.

В основу конструкции заключили алюминиевый каркас: такую мышшь не сломать! Хотя мы и не пытались, задачи были совсем другие. Шероховатый пластик приятен на ощупь и четко фиксирует движения, следуя за направлением кисти. Немного странным показалось решение не прикрывать тыльную часть пластиком, но это не мешает.

Колесо прокрутки прорезинено, сделано из алюминия и подсвечено, как и пара кнопок с индикатором разрешения сенсора позади. Ход колеса четкий, в меру жесткий, нажатие – аналогично. Кроме боковых кнопок, есть еще одна – Snipe. Оригинальная опция, которая дает возможность переключаться на специальное разрешение сенсора в нужное время. Настройка через софт, как и в случае трех стандартных режимов.

Надо отдать должное, программная составляющая отработана прилично, есть независимая настройка чувствительности, высоты срабатывания сенсора, возможность отключения подсветки, подстройке поддается все и вся, кроме направлений колеса прокрутки.

Vengeance M60 от Corsair – уверенный шаг компании в новом для нее направлении. В работе мышшь вызывает только положительные эмоции, эргономика, качество, да и цена приятно радуют.

info

Тип сенсора: лазерный
Разрешение сенсора: 1000 dpi
Изменение разрешения сенсора: с шагом 100 dpi
Частота опроса: 125–1000 Гц
Количество кнопок: 8
Встроенная память: есть (4096 байт)
Гирьки: есть (0,5 г)
Длина шнура: 1,8 м



7

цена: 2 600 руб.

CORSAIR VENGEANCE M90

Этот герой обзора специально заточен под нужды RTS и MMO. Сомневаться не приходится, достаточно посмотреть на мыш, обилие кнопок выдает ее с потрохами!

Основание конструкции Vengeance M90 выполнено из алюминия, что придает индивидуальность, и ощущение основательности и надежности. Качество сборки на высоком уровне, форма корпуса действительно удачная, а шероховатый пластик приятен на ощупь. Колесо прокрутки – просто песня, очень мягкое в работе и при нажатии. За ним находится одинокая кнопка, отвечающая за смену разрешения сенсора (по умолчанию). Рядом с основной левой кнопкой находится еще парочка, но главная изюминка – это россыпь кнопок на боковой панели в избытке, целых девять!

Софт от Corsair предоставляет широчайшие возможности по кастомизации мыш. Мало того что можно программировать абсолютно все кнопки, так еще и количество профилей не ограничено, с одной лишь поправкой – речь идет о профилях, записываемых на жесткий диск, сама мыш готова принять до шести индивидуальных раскладок. Отрадно, что Corsair выложила на сайт профили под популярные игры современности: Deus Ex: Human Revolution, Elder Scrolls: Skyrim и другие. Чувствительность сенсора настраивается гибко, можно протестировать качество поверхности коврика... Любо-дорого смотреть, притом что перед нами была бета-версия ПО.

В деле мыш хороша, сенсор отлично срабатывает, однако кому-то M90 покажется тяжеловатой. Боковых кнопок много, но до некоторых тяжело дотянуться, к тому же они излишне тугие и приходится прикладывать немало усилий, что отвлекает от игрового процесса. В сухом остатке: прилично, но могло быть значительно лучше.

info

Тип сенсора: лазерный
Разрешение сенсора: 100-5700 dpi
Изменение разрешения сенсора: с шагом 100 dpi
Частота опроса: 125-1000 Гц
Количество кнопок: 15
Встроенная память: есть на 8 профилей
Гирьки: нет
Длина шнура: 1,8 м



ВНЕ КОНКУРСА



9

цена: 5 500 руб.

CYBORG R.A.T. 9

Cyborg R.A.T. 9 – мыш-трансформер, да еще и беспроводная! Размеры и вес впечатляют, не меньше впечатляет качество сборки и материалы. В основу лег алюминиевый каркас, кнопки удобны в использовании, слева находится переключатель профилей с подсветкой. За колесом прокрутки расположен двухпозиционный переключатель разрешения сенсора (четыре режима), быть в курсе поможет индикатор, находящийся с внешней стороны мыш. Неподалеку от боковых кнопок находится дополнительное колесо прокрутки, программируемое. Его можно назначить на управление громкости или скроллинг, например.

А теперь самое интересное: левую боковую панель можно передвинуть вперед и подобрать угол наклона, правая не обладает такими степенями свободы, зато поддерживает установку сменных панелей, в наличии стандартная типа Soft Touch, прорезиненная с рельефом и еще одна с подставкой под мизинец. Есть возможность регулировать длину мыш, передвигая заднюю площадку. Доступно три сменных варианта – стандартная, прорезиненная и приподнятая. Cyborg R.A.T. 9 изначально довольно тяжелая, с помощью грузиков можно прибавить до 42 г в весе.

Мышь поставляется с док-станцией и парой аккумуляторов. Пока ты работаешь с одним, второй заряжается в доке. Таким образом, если сядет батарейка, переключиться на запасную можно моментально.

Возможности настроек стандартные, кроме режимов работы сенсора можно отстроить боковую кнопку режима прицеливания. Настройке поддаются шесть кнопок, что при наличии трех переключаемых профилей дает 18 разных команд. На сайте разработчика доступна библиотека профилей под игры разных жанров, а также под бытовые и профессиональные программы.

Разобрались, настроили, пора в путь-дорогу: по ощущениям точность позиционирования на хорошем уровне – тут стоит благодарить технологию Zero Latency 2.4Ghz Wireless, которая обеспечивает задержку ввода в пределах 1 мс. Радиус действия средний, одного заряда при активном использовании хватает на 8-10 часов, так что второй аккумулятор не роскошь.

info

Тип сенсора: лазерный
Разрешение сенсора: 25-6400 dpi
Изменение разрешения сенсора: с шагом 25 dpi
Частота опроса: 125-1000 Гц
Количество кнопок: 9
Встроенная память: есть на 3 профиля
Гирьки: есть 3х по 1 г
Дополнительно: 2 кг веса, трек-датчик, 2 аккумулятора, сменные панели



8

ОЦЕНКА

цена: 1 000 руб.

LOGITECH G300

Единственным представителем от Logitech стала G300 – недорогая мышь в строгом и стильном корпусе. Перед нами самая компактная мышь в тесте, обладателям кисти средних и уж тем более крупных размеров будет тесновато. В защиту G300 скажем, что мышь отлично продумана в плане дизайна, качества материалов и сборки. Симметричная форма, зауженные бока, черный глянец смешан с прорезиненными вставками и классическим для компании серым пластиком.

Боковых кнопок как таковых нет, обе пары переключались на края основных кнопок. Учитывая особенности дизайна, выход из ситуации удачный, и все оказывается под рукой, то есть под пальцами. Колесо прокрутки небольшое по размерам и отлично вписывается в общий дизайн, в работе оно информативное и удобное, вот только клик больно громогласный. Дополняют картину две кнопки, расположившиеся сразу за колесом прокрутки, а также подсветка по бокам. Доступно семь вариантов, не забыли и про возможность ее полного отключения.

Во время инсталляции фирменного ПО предлагается установить сторонние программы вроде Ventrilo (для общения) и Curse Client (программа для установки и обновления модов). Logitech Gaming Software встречает нас красивым дизайном и обилием настроек, которые довольно хитро разбросаны, так что поначалу можно и запутаться. Сперва определимся со встроенными профилями, а потом можно переключиться на offline-варианты. Настройка сенсора по обеим осям, поддержка ускорения, возможность записи макрокоманд, shortcut'ов, медийная составляющая и офисные мелочи – все на месте.

Logitech G300 использует лазерный сенсор. Быть может, он не самый прогрессивный в плане разрешения («всего» 2500 dpi), но на практике ничуть не уступает более дорогим собратьям. Наличие дополнительных кнопок, высокое качество и низкая цена выглядят очень заманчиво.

info

Тип сенсора: лазерный
Разрешение сенсора: 200-2500 dpi
Изменение разрешения сенсора: с шагом 50 dpi
Частота опроса: 125-1000 Гц
Количество кнопок: 9
Встроенная память: есть на 3 профиля
Гирьки: нет
Длина шнура: 2 м



8

ОЦЕНКА

цена: 3 200 руб.

RAZER IMPERATOR 2012

Razer Imperator 2012 стилистически смотрится консервативно: мягкие, обтекаемые линии, нейтрально-серая расцветка, дизайн для правой руки, подсветка обыденно-синяя... Колесо прокрутки сделано на славу, ход мягкий, практически бесшумный, клик приятный. Сразу за ним находятся две программируемые кнопки, сбоку еще парочка. У них есть одна важная особенность – блок кнопок можно передвигать вперед и назад, подстраивая под себя любимого! Реализация не подкачала. При начале нашего знакомства смущало только одно – разделительный выступ справа. Наигравшись вдоволь, к этому привыкаешь и не обращаешь внимания.

Особенность «Императора» – использование сразу двух типов сенсоров, лазерного и оптического. Такой симбиоз повышает уровень точности позиционирования и позволяет более точно регулировать расстояние действия сенсора при подъеме игрового снаряда. В наличии возможность калибровки сенсоров под поверхность ковра.

Программный комплекс от Razer информативен и прозрачен, кроме программирования значений и записи макросов, есть возможность поиграть с настройками сенсора, выбрать количество его градаций и так далее. Подсветка логотипа по умолчанию мерцает, этот процесс не остановить, так что придется либо отключить ее вовсе, либо привыкать. Неприятная особенность софта заключается в том, что при любых изменениях настроек приходится ждать, пока произойдет перезапись всех семи бортовых профилей, даже если был изменен один параметр в одном профиле. Кроме того, при каждом вызове ПО опять же приходится ждать загрузки всех профилей.

Мышь чувствует себя как рыба в воде в самых динамичных играх, ограниченное количество кнопок – не беда для любителей шутеров.

info

Тип сенсора: лазерный + оптический
Разрешение сенсора: 100-6400 dpi
Изменение разрешения сенсора: с шагом 100 dpi
Частота опроса: 125-1000 Гц
Количество кнопок: 10
Встроенная память: есть на 3 профиля
Гирьки: нет
Длина шнура: 2 м



RAZER NAGA MOLTEN

После анонса Razer Naga не покидало чувство скепсиса – 12 кнопок на левом боку. Чудесно, но насколько они будут практичными и удобными? Сомнения развеяло плотное знакомство с манипулятором.

Razer Naga отличается от сородичей своей необычной формой: передняя часть заужена, сбоку веер кнопок, привычные клавиши навигации переселили. Корпус мыши состоит из смеси глянцевого пластика и Soft Touch, версия Molten снабжена эффектной красной подсветкой.

Мышь отлично лежит в руке, разве что обладателям крупной кисти может быть тесновато при работе с основной парой кнопок. Удачным ходом стало решение снабдить мышь выступом справа, благодаря чему удерживать ее очень удобно. Колесо прокрутки работает мягко и точно, нажатие мягкое. Боковой блок обладает двойным назначением: его можно переводить из цифрового режима в Num Pad.

Razer Synapse 2.0 использует облачные технологии, что означает доступность ваших настроек на любом компьютере, достаточно установить ПО и ввести свой логин/пароль. Программа отлично продумана, поддерживает неограниченное количество профилей, гибкие настройки значений клавиш, возможность выбора чувствительности сенсора и количества уровней (от 2 до 5). Под запись макрокоманд выделена отдельная вкладка, как и для аддонов игр. И вот здесь все только начинается: последний пункт превращает мышь в уникальный инструмент для любителей MMORPG, на данный момент доступны аддоны для World of Warcraft и Warhammer Online. Например, в случае с WoW пользователь получает мощный инструмент для записи команд и заклинаний, возможности расширяются, если использовать клавиши-модификаторы (Control, Alt, Shift). Для других игр можно записать индивидуальные профили и включить их активацию при запуске приложения.

Но есть к чему придраться – до традиционных боковых клавиш добраться не так удобно. Реакция сенсора на движения пользователя заслуживает только похвал. На самом деле Razer Naga может подойти и для более динамичных игр, на боковые кнопки можно навесить множество полезных функций (например, перезарядку или вызов карты).

info

Тип сенсора: лазерный
Разрешение сенсора: 100-5600 dpi
Изменение разрешения сенсора: с шагом 100 dpi
Частота опроса: 125-1000 Гц
Количество кнопок: 12
Встроенная память: нет (сервис Razer Synapse 2.0)
Гирьки: нет
Длина шнура: 2 м



ROCCAT KOVA (+)

ROCCAT KOVA (+) встречает нас и угловатыми линиями, и изгибами. Производитель уже имеет в своем портфолио немало достойной продукции, и от новобранца мы вправе ожидать многого!

Мышь компактная, форма симметричная, вес небольшой. Тыльная часть расширена для более удобного хвата, тогда как передняя слегка заужена и вытянута вперед. KOVA (+) отлично подойдет обладателям небольшой и средней по размерам руки, симметричность делает ее максимально универсальной. В качестве материала используется пластик с покрытием Soft Touch, он приятен на ощупь, и пальцы не скользят.

Фирменный софт поражает своей функциональностью, можно менять чувствительность, скорость прокрутки и нажатия двойного щелчка, назначать самые разнообразные команды, управлять подсветкой и при желании включить звуковое оповещение в случае смены профиля или разрешения сенсора. Для пользователя доступно пять профилей, под каждый можно индивидуально выбрать вариант подсветки, чтобы в них не потеряться.

Как и в случае с мышью ASUS, варианты выбора разрешения сенсора весьма ограничены, к счастью, они продуманы более грамотно. Есть возможность выбрать количество актуальных значений DPI, оставив два или три, например. В наличии тьма предустановленных настроек под разные игры (Left 4 Dead, Lineage 2, WoW и другие) и приложения. Главной особенностью стало наличие модификатора EasyShift (+), который действует как Fn-клавиша, позволяя виртуально удвоить количество кнопок, а значит, и количество их значений.

В играх KOVA (+) показывает себя достойно, наличие модификатора может стать ценным бонусом для фанатов MMORPG. Цена более чем доступная, обилие опций и функций порадует любителей тонкой настройки.

info

Тип сенсора: оптический
Разрешение сенсора: 400-12000 dpi
Изменение разрешения сенсора: 800-1600-3200 dpi
Частота опроса: 125-1000 Гц
Количество кнопок: 7
Встроенная память: нет
Гирьки: нет
Длина шнура: 2 м



8

цена: 2 900 руб.

ROCCAT KONE (+)

ROCCAT KONE (+) – птица другого полета и ценовой категории в частности. Мышь крупная и не такая политкорректная, как KOVA (+), никакой тебе симметричности и в помине. Надо отдать должное разработчикам: все кнопки, а их немало, расположены в нужных местах, будь то пара боковых или две за колесом прокрутки или еще одна перед ним. Все очень удобно, логично, практично. Колесо прокрутки обладает дополнительными степенями свободы, так что наклоны можно назначить на какие-нибудь и более полезные функции, нежели передвижения влево-вправо. Само колесо ребристое и удобное, однако во время прокрутки издает довольно громкие щелчки. Комплект поставки включает контейнер с грузиками, коих четыре штуки по 5 г каждый.

Отдельного упоминания заслуживает подсветка, под нее выделены две полосы, разделенные на четыре зоны. Их можно независимо программировать на различные цвета (31 шт), получая на выходе интересные цветовые переходы. Более того, можно включить пульсацию и отрегулировать ее частоту.

Программный комплекс по стилистике такой же, как у предшественника, но опций гораздо больше. Доступны все те же пять профилей, разрешений сенсоров целых пять штук, можно сократить выбор до одного. Каждая позиция регулируется с шагом 100 dpi. Все кнопки и даже колесо прокрутки поддаются настройке. Никуда не делись игровые и программные профили, функция EasyShift (+) на месте. Упоминания достойна функция Tracking Control Unit, призванная подстраивать сенсор под особенности поверхности: включаем, на минутку оставляем мышь в покое и готово! Другая фишка – Distance Control Unit – предоставляет возможность регулировать расстояние действия сенсора при отрыве мышки от поверхности.

Впечатления от общения с KONE (+) только положительные, сенсор отрабатывает на ура, дизайн удобный, вот только если бы не колесо прокрутки...

info

Тип сенсора: лазерный
Разрешение сенсора: 100-6000 dpi
Изменение разрешения сенсора: с шагом 100 dpi
Частота опроса: 125-1000 Гц
Количество кнопок: 8
Встроенная память: есть, 5 профилей
Гирьки: есть 4х5 г
Длина шнура: 2 м



ВЫБОР РЕДАКЦИИ



9

цена: 2 600 руб.

STEELSERIES DIABLO III

SteelSeries в представлении не нуждается. Компания с некоторого времени выпускает брендированную продукцию по играм от Blizzard. Для фанатов серии Diablo представлен целый ворох ковриков, гарнитур и, конечно же, мышь. Какой hack'n'slash без добротной мышки?

Первое, на что обращаешь внимание при подключении, – кроваво-красная пульсирующая подсветка и логотип игры. Форма мыши симметричная, по бокам находится по паре кнопок. Расположены они очень удачно, так что до одних легко дотянуться большим пальцем, а по другим ни при каких обстоятельствах случайно не кликнешь. Колесо прокрутки срабатывает четко, чеканя каждое изменение положения, не тугое и удобное. Сразу за ним находится единственная непрограммируемая кнопка, отвечающая за смену чувствительности. Выбор происходит между двумя значениями, которые задаются с помощью фирменного софта SteelSeries ENGINE.

Программа универсальна и поддерживает всю актуальную продукцию компании. В ней можно создавать профили, настраивать значения кнопок и записывать макрокоманды, изменять чувствительность сенсора и частоту опроса USB-порта, уровень подсветки и частоту пульсации. Если надоест, подсветку убирать полностью. Из любопытного отметим наличие раздела статистики, где можно отслеживать то, как часто и на какие кнопки нажимаем.

SteelSeries Diablo III обладает средним весом и габаритами, прямо универсальная модель. Подойдет практически всем и каждому. По ковру мышь скользит как сыр в масле, и все благодаря широкому подошвам. Работа сенсора – пять баллов, на резкие ускорения и рывки реагирует четко, переключение режимов происходит молниеносно.

Хоть мышь и выполнена в стиле Diablo, она станет достойным орудием для любой игры любого жанра.

info

Тип сенсора: лазерный
Разрешение сенсора: 100-5700 dpi
Изменение разрешения сенсора: с шагом 100 dpi
Частота опроса: 125-1000 Гц
Количество кнопок: 6
Встроенная память: нет
Гирьки: нет
Длина шнура: 2 м



8

цена: 3 300 руб.

STEELSERIES SENSEI

Продолжаем знакомство с продукцией SteelSeries. Sensei – новая вежа в истории компании. Еще бы, ведь в нее записали полноценный ARM-процессор, отвечающий за работу комплекса ExactTech.

Философия, заложенная в дизайн Sensei, по сути прежняя, зато цветовое оформление обращает на себя внимание – основная часть корпуса серебристая, есть три зоны подсветки (логотип, кнопка выбора режима работы сенсора и колесо прокрутки). На выбор доступно 16.8 млн цветов. Стандартных профилей SteelSeries подготовила достаточно, среди банальных Sensei Default/Slow/Fast есть личные настройки от гурьев Counter-Strike и StarCraft II из команд Fnatic, Evil Geniuses и Natus Vincere. На основании мыши находится LCD-дисплей, на который можно вывести, например, свой игровой ник. Мелочь, а приятно.

Процессор встроили не просто так, он позволяет расширить чувствительность сенсора до 11400 dpi. Сложно представить, кому это может понадобиться... Есть у «камушка» задачи и поважнее, например, регулировать поведение сенсора в зависимости от типа покрытия ковра при отрыве мышки от поверхности (ExactLift), точнее целиться, оперативно определяя замедление перемещений курсора (ExactAim), или, наоборот, ускоряться при переходе на более резкие и интенсивные движения (ExactAccel), ну и в довершение регулировать разрешение сенсора с шагом до 1 dpi (ExactSens). Функция FreeMove обучена корректировать движение мыши, выравнивая его. Может, имея в себе ARM-процессор, эта мышь умеет сама отщелкивать фраги, без нашего участия?

SteelSeries Sensei отлично зарекомендовала себя в играх, ну а гибкость настроек всегда плюс. Цена высока, встроенный процессор, ExactTech и подсветка на 16.8 млн цветов по большому счету излишество. Можно сэкономить и взять Sensei [RAW] – стоит существенно дешевле, доступны версии с глянцевой и резиновой поверхностями.

info

Тип сенсора: лазерный
Разрешение сенсора: 30-5700, 5700-11400 dpi
Изменение разрешения сенсора: с шагом 1 dpi
Частота опроса: 125-1000 Гц
Количество кнопок: 8
Встроенная память: есть 5 профилей
Гирьки: нет
Длина шнура: 2 м



7

цена: 1 800 руб.

TT ESPORTS BLACK ELEMENT

Tt eSports – молодое подразделение Thermaltake. Эта компания известна блоками питания, корпусами, системами охлаждения и много чем еще, а вот Tt eSports только предстоит отвоевывать позиции на ниве мышей, клавиатур, ковров и сопутствующих геймерских товаров.

Начнем знакомство с BLACK Element. Стремительные линии, сочная подсветка по бокам корпуса и колеса прокрутки. Основная часть корпуса мыши узкая, далее расправляет крылья в сторону основных кнопок и кабеля. Дизайн в меру удобный, зауженность может приглянуться не всем. К материалам корпуса нареканий нет, пластик типа Soft Touch хорош, как и всегда. Скольжение по поверхности ковра отличное, несмотря на использование четырех маленьких нащепков. Кроме основных кнопок, на правую боковую часть выведено три и еще одна слева. Получается, что мышь симметричная, а вот кнопки – нет. Колесо прокрутки выполнено аккуратно, в работе практически бесшумное, при нажатии ход малый, не слишком информативный.

Фирменный софт выглядит несколько топорно, зато программировать можно все клавиши, из экзотики отметим наличие офисных функций. В русском переводе есть некое значение «портить», на поверку оказалось, что это действие «Отменить ввод». Мелочь, но стоит исправить. Профилей пять штук, можно сохранять в память мыши. Возможности настройки чувствительности широки, есть четыре режима, опционально – независимая регулировка разрешения сенсора относительно горизонтали и вертикали. Вариантов подсветки пять штук, три зоны – колесо прокрутки, бока и логотип. Независимо выбрать цвет нельзя.

В играх сенсор стабильно отрабатывает, дополнительные кнопки и возможность записи макросов радуют, но есть куда стремиться, особенно в плане проработки и удобства программной составляющей.

info

Тип сенсора: лазерный
Разрешение сенсора: 100-6400 dpi
Изменение разрешения сенсора: с шагом 100 dpi
Частота опроса: 125-1000 Гц
Количество кнопок: 9
Встроенная память: есть на 5 профилей
Гирьки: есть 5x 4 г.
Длина шнура: 1.5 м



ОЦЕНКА

цена: 1900 руб.

TT eSPORTs THERON

Следующее творение Tt eSPORTs выглядит интереснее – Theron даже получила дизайнерскую награду Red Dot Design Award 2012. Корпус Tt eSPORTs Theron не самых малых размеров, продуман хорошо, рука отлично лежит, подставка под большой палец в самый раз, основные кнопки в нужных местах, среди которых пара боковых справа и еще одна слева. Мышь создавалась только для правшей. За колесом прокрутки расположено две клавиши для изменения разрешения сенсора. При переключении передач сенсора меняется подсветка информационного окошка – цветовое кодирование значения. Колесико при прокрутке работает плавно, однако нажатие еще более тугое, чем у предшественника.

На обратной стороне корпуса находится пара кнопок, одна отвечает за смену подсветки, коих пять штук, вторая позволяет менять профиль (также пять вариантов). В корпус мышки уже вложен модуль с пятью гирьками по 4.5 г каждая, отсек можно блокировать, хотя и без того крепление более чем надежное.

Фирменный софт относительно долго загружается, к дизайну есть нарекания, но это уже шаг вперед по сравнению с BLACK Element. Опять же отмечены трудности перевода, например, что означает «Максимально IE / Media Player» или «Одноместные Основные функции»? Но отдадим должное, пусть оформление не блещет стилем, а к переводу остались претензии, функций предостаточно – записать макрос, выставить задержки, переопределить значение клавиш, подстроить разрешение сенсора не составит никакого труда.

Играть, используя Tt eSPORTs Theron, приятно, наличие встроенной памяти под профили делает мышь неплохим выбором для любителя поиграть в клубе и на соревнованиях. Комплект поставки также включает сумочку для переноски.

info

Тип сенсора: лазерный
Разрешение сенсора: 100-5700 dpi
Изменение разрешения сенсора: с шагом 100 dpi
Частота опроса: 125-1000 Гц
Количество кнопок: 11
Встроенная память: есть на 5 профилей
Гирьки: есть 5х4.5 г
Длина шнура: 1.8 м

9	SteelSeries Diablo III	★ ВЫБОР РЕДАКЦИИ	2 600 руб.
8	Logitech G300	★ ЛУЧШАЯ ПОКУПКА	1 000 руб.
9	Cyborg R.A.T. 9	★ КОНКУРСА	5 500 руб.
9	Razer Naga Molten		3 200 руб.
8	Corsair Vengeance M60		2 400 руб.
8	Razer Imperator 2012		3 200 руб.
8	ROCCAT KONE [v+]		2 900 руб.
8	SteelSeries Sensei		3 300 руб.
7	ASUS GX850		1 500 руб.
7	Corsair Vengeance M90		2 600 руб.
7	ROCCAT KOVA [v+]		1 900 руб.
7	Tt eSPORTs BLACK Element		1 800 руб.
7	Tt eSPORTs Theron		1 900 руб.

НА ЛЮБОЙ ВКУС

Явными фаворитами стали оба творения от SteelSeries, в особенности тематическая модель Diablo III, которая честно заработала наш знак отличия – награду «Выбор редакции». Sensei же на проверку оказался хоть и достойным экземпляром, но слишком дорогим. К тому же многие примочки могут вовсе не пригодиться в быту.

У ROCCAT оба манипулятора удались и могут стать отличным выбором (особенно в паре с клавиатурами от той же ROCCAT).

Что до Razer, то здесь из пары выделяется Naga Molten – прекрасный выбор для MMO-игр, MOBA, RTS и любых других жанров, в которых не лишним будет наличие дополнительных кнопок и гибкой настройки.

В случае с Logitech G300 мы видим, что за очень скромную цену можно найти действительно удачное решение.

Corsair хоть и новичок в этом деле, подготовился хорошо, особого внимания заслуживает младшая модель M60. Она удобна и практична, тогда как старшая – M90 – хоть и обладает обилием дополнительных кнопок, оказывается не такой удобной из-за тугих боковых кнопок.

Tt eSPORTs тоже заслуживает внимания, но производителю есть куда стремиться и расти. Те же слова можно адресовать ASUS, чье творение более проходное, нежели выдающееся.

Особого упоминания заслуживает Cyborg R.A.T. 9 – гибкость кастомизации, отсутствие проводов и выдающийся дизайн вкупе с заоблачной стоимостью могут приятно удивить любого пользователя. **СИ**



Razer Naga Hex

FOR NEPHELEMS. BY NEPHELEMS



ВЫБОР ГЕЙМЕРА



Компьютерные мыши Naga от Razer уже давно стали именем нарицательным. Именно американская компания, разрабатывающая периферию «для геймеров геймерами», сумела создать идеальное устройство управления для MMO и RTS. Теперь Razer представила мышку Naga Hex, заточенную под игры жанров MOBA и Action-RPG.

Реализация концепта выглядит следующим образом. На корпусе Razer Naga Hex под большой палец расположено сразу шесть дополнительных клавиш. Механика! Выполнены они в виде сот и все вместе образуют своеобразный шестиугольник. По-умолчанию они выполняют функции цифровых кнопок «1-6»/«Num1-Num6» (на «брюшке» расположен соответствующий переключатель) клавиатуры. Но их назначение всегда можно сменить либо в настройках самой игры, либо в настройках драйверов (не забываем про поддержку Synapse 2.0). Отметим, что в центре есть специальный упор для большого пальца, высоту которого можно изменять съемными панельками. Для пушкого удобства. В Razer утверждают, что каждая кнопка сможет выдержать до десяти миллионов кликов. У нас нет повода не верить производителю. Из дополнительных клавиш стоит отметить наличие качельки для снижения/увеличения разрешения лазерного сенсора.

Капитан Очевидность подсказывает, что Razer Naga Hex – несимметричная мышь и подходит исключительно для управления правой рукой. Конструкция корпуса выполнена так, что под безымянный палец есть специальная выемка. К сожалению, сменных панелек в комплекте поставки не предусмотрено. Отметим, что часть корпуса Razer Naga Hex выполнена с применением покрытия Soft-touch. А часть – из обычного глянцевого пластика с красивым узором и светящимся гербом компании. К нам в тестовую лабораторию приехала мышь, окрашенная в ядовито-зеленый цвет. Но есть вариация «грызуна» и в кроваво-красном «камуфляже».

В итоге, что дает нам Razer Naga Hex? В Diablo III мы можем вообще ничего не менять. По умолчанию в игре на клавиши «1-4» повешены активируемые заклинания и ауры персонажей. Но можно на механические кнопки «Наги» повесить дополнительные функции в виде использования эликсиров, вызова телепорта, а также команд чата. Тут уже необходимо самостоятельно попробовать разные способы и выбрать наиболее удачный конфиг.

По-настоящему же, на наш взгляд, Razer Naga Hex раскрывает свои способности в MOBA. В Dota 2 в частности. Так, основные абилки активируются за счет кнопок «Q», «W», «E». Ульт – клавишей «R». Но в игре постоянно приходится использовать умения сторонних предметов. Например, в начале мы закупаемся листиками Tango, позволяющими лечиться за счет поедания деревьев. А также собираем Magic

Wand. Впоследствии многим героям не обойтись без использования Black King Bar. Все эти айтемы обладают активными умениями, которые можно и нужно повесить на гексагон Razer Naga Hex. Тем более что у любого персонажа Dota 2 инвентарь как раз рассчитан на шесть айтемов.

Это еще не все. В той же Dota 2 существует ряд героев, которые обладают нестандартным управлением. Например, Invoker – очень сложный в управлении перс. За счет активных сфер он может кастовать до десяти заклинаний. И все эти заклинания можно распределить с помощью героини сегодняшнего тестирования.

Отдельной строкой хочется добавить, что в плане эргономики Razer Naga Hex выполнена очень удачно. Даже после нескольких часов игры кисть не устает. Стоит похвалить и сенсор 3.5G. Помимо большого диапазона чувствительности он превосходно работает практически на всех ровных поверхностях. **СИ**

info

порт USB

Поддержка Synapse 2.0

Лазерный сенсор Razer Precision 3.5G 5600 dpi

частота опроса 1000 Гц

Время отклика: 1 мс

Вес: 134 г

цена: 3 760 руб.

высокая надежность кнопок
эргономичный дизайн корпуса
ощутимое удобство в MOBA и Action-RPG

не обнаружено

выводы

Все гениальное – просто. Именно поэтому Razer Naga Hex в какой-то степени можно считать гениальной мышкой. Как показывает практика, перенос части игровых функций с клавиатуры на мышь полностью оправдывает себя: играть становится удобнее, быстрее и приятнее.

ОТКРЫТЬ «МУЖСКУЮ КАРТУ» СТОИТ. ДЛЯ ТОГО ЧТОБЫ

Получать скидки
в барах, ресторанах и
магазинах твоего
города

Участвовать в акциях и посещать закрытые
мероприятия для держателей «Мужской Карты»

Управлять своими счетами, используя систему
интернет-банка «Альфа-Клик»

Оформить дебетовую или кредитную «Мужскую карту» можно в отделениях
ОАО «Альфа-Банка», а также заказав по телефонам:
8 (495) 788-88-78 в Москве | 8-800-2000-000 в регионах России (звонок бесплатный)

MAXIM
МУЖСКОЙ ЖУРНАЛ С ЮНЕНЕМ

А Альфа-Банк

(game)land

www.mancard.ru



Palit GeForce GTX 670 Jetstream

С СЕРЬЕЗНЫМ ЗАПАСОМ



Вышли новые долгожданные игры, а смотреть без слез на экран не получается? Количество FPS в играх позволяет рассматривать скриншоты и детали врагов прямо во время боя? Тогда пришла пора совершить апгрейд видеоподсистемы. Как раз речь пойдет о претенденте на слот PCI Express x16 в вашей материнской плате.

Когда нет цели гнаться за топовым продуктом, но при этом производительность имеет значение, надо присмотреться к модельному ряду и выбрать что-то чуть попроще. Проще — это значит, что будет дешевле, но не обязательно хуже. В наших руках оказалась видеокарта GeForce GTX 670 Jetstream от компании Palit. От референса она отличается не только измененной системой охлаждения, но и увеличенными тактовыми частотами чипа и памяти. Но начнем мы с внешнего осмотра.

Большой радиатор покрывает всю текстолитовую плату и по толщине занимает два слота, поэтому по соседству лучше ничего не устанавливать. Пара вентиляторов, которые имеют интересную синюю подсветку, крутятся в разных направлениях, обеспечивая хороший приток воздуха для охлаждения горячего чипа. Сам чип и память были подвергнуты заводскому разгону. К примеру, частота чипа была увеличена со стандартных 915 МГц до 1006 МГц. Кроме того частота может автоматически увеличиться до 1084 МГц, но только в случае, если не будет превышен тепловой порог графического процессора. Частота памяти тоже была увеличена на 50 МГц, но столь малый разгон совсем не свидетельствует о плохой оверклокерской способности — скорее, есть еще запас. Памяти стандарта GDDR5 установлено 2 Гбайт, а ширина шины составляет 256 бит.

Адаптер поддерживает подключение трех мониторов, правда DVI-выходов всего два. Третий дисплей можно подключить по шине HDMI или DP. Тепловой порог установлен в 185 Ватт, поэтому стоит обеспечить хорошую вентиляцию в корпусе. Питается эта видеокарта от двух 6-пиновых разъемов.

Переходя от технического описания к играм, надо отметить, что графический адаптер с легкостью поддерживает работу в режиме 3D Vision, а частота кадров не проседает до критической, поэтому можно рассчитывать на комфортную игру не только в обычном, но и в 3D-режиме. Что касается игр, то при разрешении Full HD можно комфортно играть и забыть про любые настройки, отличные от максимальных. Даже при максимальной фильтрации и сглаживании картинок в Battlefield 3 была просто отличной, а средний FPS составил 114 кадров в секунду. Далее мы провели стресс-тест, запустив утилиту FurMark и дав адаптеру хорошо прогреть-

ся, получили температуру в 79 градусов. Это немало, но надо отметить, что вентиляторы работали довольно слаженно, хотя их было слышно. При таком нагреве обороты системы охлаждения так и не дошли до максимальных, поэтому запас по тепловой нагрузке еще есть. Отметим, что в 2D-режиме работу кулера видеокарты не слышно. **СИ**

info

Частота чипа: 1006 МГц	Частота памяти: 2560 МГц
Частота чипа: 1084 МГц	Набор разъемов: D-DVI/DVI-V/DVI-D + HDMI + DisplayPort
Частота чипа: 915 МГц (DDR 6108 МГц)	Максимальная мощность памяти: 100 Гбайт/с
Частота чипа: 1006 МГц	Максимальная температура: 60°C + 60°C
	ТDP: 185 Вт

цена: 13 500 руб.

Эффективная система охлаждения
Заводской разгон
Тихая работа вентиляторов во всех режимах

Занимает два слота расширения

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

3DMark Vantage: 11444
GPU Score: 31825/28138 баллов
3DMark 06: 19133 баллов
Resident Evil 5: DX10: 122.8 FPS
Heaven: DX11: 1024x768, 16AF: 8AA: 98.6 FPS
Battlefield 3: 114 FPS
Максимальная температура: 79°C

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

ОС: Windows 7 Максимальная
Процессор: Intel Core i7-960, 3 ГГц
Материнская плата: ASUS P6T Deluxe V2
ОЗУ: DDR3-1333, 4 Гбайт
Жесткий диск: Seagate Barracuda XT
2 Тбайт
БП: OCZ 800 Вт

ВЫВОДЫ

Что касается этой видеокарты, то, отдав около 13000 рублей, можно смело рассчитывать на комфортный FPS во всех современных играх в ближайшие пару лет, совершенно не заботясь о снижении уровня графики. Кроме того, поддержка трехмерной технологии NVIDIA 3D Vision так и подстегивает купить соответствующий набор очков и ИК-передатчика и наслаждаться объемным изображением. Правда, предварительно надо убедиться, что сам монитор поддерживает частоту вертикальной синхронизации 120 Гц. Небольшой заводской разгон и замена системы охлаждения сделали видеокарту быстрее и тише, а значит, привлекательнее. Так что остается только начинать и выигрывать.

CONCERT.RU

БИЛЕТЫ БЕЗ НАЦЕНКИ

644 2222



Билеты в салонах
ЕВРОСЕТЬ

ТЕРРИТОРИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ
ИГРОМИР 2012

4-7
октября

ГЛАВНОЕ
ИГРОВОЕ
СОБЫТИЕ
ГОДА!



М Мякинино **Крокус Экспо** Павильон №1
www.igromir-expo.ru

СПОНСОРЫ:

ПРИ ПОДДЕРЖКЕ:

ИНФОРМАЦИОННЫЙ
ПАРТНЕР:

1С-СофтКлуб

Бука

NIVAL

игры@mail.ru



заказ билетов



ponominalu.ru : 228-20-80

Я читаю одну
и ту же строчку уже
несколько минут.
Разволновалась,
а ещё расстроилась
немного – есть
повод быть ближе,
а мы всё так же –
метрах в тридцати
друг от друга, хоть
и находимся
на тесной кухне.
Он, наверное,
и не заметит, если
я сейчас возьму
и сяду к нему
на колени. Нет,
заметит.
И разозлится
наверное,
что мешаю играть.

Интересно, а Рома
вообще злится?
Когда-нибудь?

Не важно, я всё
равно не смогу
взять да и обнять
его ни с того
ни с сего, как бы
ни хотелось. Хотя
так и кажется –
сделаю что-то такое,
очень простое,
но одновременно
очень серьёзное,
и всё вмиг
изменится. И стена
рухнет,
и мы вспомним, что
друг у друга есть,
и станет всё как
раньше. Нет, даже
лучше.

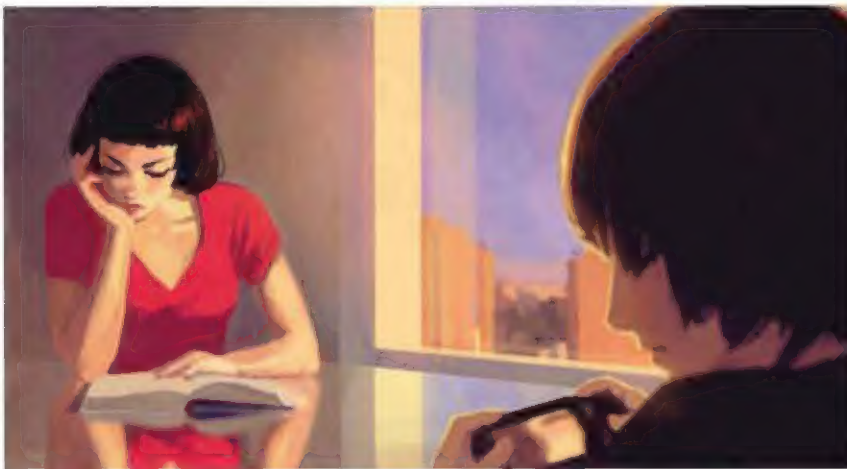
...

А вот возьму
и сделаю. Несмотря
ни на что.

Я просто не буду
думать, не буду сама
себя ограничивать,
не буду бояться.

Это то, чего я хочу,
и только я сама
могу это сделать.

Мне не нужен повод
любить тебя,
и повод быть ближе
не нужен. Я хочу
чтобы ты знал.



Ну вот,
электричество
отключили. «Вита»
сядет, и что тогда
делать? Чем
заняться? Скоро
ещё и стемнеет.
Тогда Алиса
не сможет читать.
Странно, но мне
кажется, будто мы
тогда останемся
наедине впервые
за долгое время.
Хотя мы
и так наедине.

У Алисы новая
стрижка. Мне
теперь сложно
на неё смотреть –
боюсь начать
слишком заметно
пьяниться. Это
вроде бы Алиса,
но одновременно
и нет, и я как
будто... как будто
изменяю немного,
что ли.

Она так
сосредоточенно
читает. Губы
шевелиятся
беззвучно – Алиса
проговаривает
прочитываемый
текст про себя,
как в детстве
учили. Это так...
мило. Наверное,
если прижаться
ухом к её щеке,
можно услышать
книгу, которая
у неё в руках.

«Вита» села.
А вот Алиса,
наоборот, встала,
лицо у нее очень
сосредоточено.
Покраснела.
Опустила глаза.
А я глаз оторвать
не могу.

Ты тянешься,
и я тянусь тоже,
и ничего поделаться
с этим не могу.
И так всегда было.
И наверное это
много, очень много
значит.



FLEXTRON

компьютеры

Что вы хотите от своего компьютера?

Мой компьютер должен быть современным, быстрым и надежным.

Мой компьютер должен делать любую работу, которую я ему поручу.

Мой компьютер должен иметь больше возможностей, чем я могу сегодня представить.

Все эти желания исполнятся, если ваш новый компьютер FLEXTRON® Premiera 55 на базе процессора Intel® Core™ i5-3550.

что умеет
FLEXTRON Premiera 55?

- Хранить 1 000 фильмов HD или 1 000 000 фотографий или 10 000 звуковых дисков...
- Хранить резервные копии всех ваших любимых "гаджетов" - всяких смартфонов и iPad'ов...
- Работать в несколько раз быстрее вашего ноутбука...
- Играть в любые игры, показывать 3D-фильмы и 3D-фото...

25 550*
руб



ЧТО ВНУТРИ

- Четырехъядерный процессор третьего поколения Intel® Core™ i5-3550
- Платформа ASUS
- 8 ГБ DDR3 PC10600
- 1500 ГБ SATA III, 32M/7200
- Графический процессор NVIDIA GeForce 550Ti 1024MB
- Привод DVD±RW Multi
- Card Reader USB 3.0
- Высококачественный корпус In-Win EAR-011 450Bt
- Лицензионная операционная система Windows 7
- Microsoft Office Starter 2010
- Антивирус MS Essential

(495) 925-64-47

www.fccenter.ru www.fcshop.ru



Адреса салонов-магазинов:

м. «Бабушкинская» ул. Сухонская, 7А
м. «Владыкино» Алтуфьевское ш., 16
м. «Беляево» ул. Миклухо-Маклая, 55
м. «Улица 1905 года» ул. Мандулинская, 2

* Цена дана на 01.08.2012

Но!.. Самое главное - это надежность и удобство. Нам удобнее работать за большим ярким экраном, набирать текст на нормальной клавиатуре и управлять нормальной мышкой.

Наши фотографии, фильмы, музыка, наши письма, заметки и книжки - уникальны, а значит бесценны! Для того, что бы их не потерять, нужен максимально надежный компьютер.

Поэтому ваш выбор - компьютер FLEXTRON!

САМОЕ ГЛАВНОЕ


реклама

Ф-ЦЕНТР
КОМПЬЮТЕРЫ ОРГТЕХНИКА
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

Магазины «Ф-Центр»
Удобство покупки
Выгода всегда



Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран. Для получения дополнительной информации о рейтинге процессоров Intel посетите сайт www.intel.ru/rating.



ПОВЕРИШЬ – УМРЕШЬ

ЯВЛЕНИЕ

«ВОРНЕР БРАЗЕРС ПИКЧЕРЗ» ПРЕСТАВЛЯЕТ

ПРИ УЧАСТИИ «ДАРК КАСЛ ЭНТЕРТЕЙНМЕНТ» ФИЛЬМ «ЯВЛЕНИЕ», В РОЛЯХ: ЗИЛЛИ ГРИН, СЕБАСТЬЯН СТЭН, ТОМ ФЕЛТОН, КАСТИНГ: ДЕЙВИД Х. РАПАПОРТ, СКАУТ-ДИРЕКТОР: КИМБЕРЛИ АДАМС, КОМПОНЕНТЫ: ТОМАНДЭНДИ, МОНТАЖЕРЫ: ДЖЕФФ БЕТАНКОРТ, ХАРОЛЬД ПАРКЕР, РЕЖИССЕР: ДЭНИЭЛ С. ПЕРЛ, ЗАДАЧА: СТИВ РИЧАРДС, СКАУТ-ДИРЕКТОР: ДЭНИЭЛ АЛЬТЕР, ПРОДЮСЕРЫ: ДЖОЕЛ СИЛВЕР, ЭНТРО РОНА, АЛЕКС ХАЙНЕМАН, РЕЖИССЕР-ОПЕРАТОР: ТОДД ЛИНКОЛЬН



С 30 АВГУСТА

www.apparition-film.ru

WALHEIM FILMS PRESENTS

